ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS

USER

- AMIGA
- ATARI ST
- ARCHIMEDES
- PC • AMSTRAD
- C64 • SPECTRUM
- GAME CONSOLES

USER • ΤΕΥΧΟΣ 6 • ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ '90 • ΔΡΧ 400



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΚΕΡΔΙΣΤΕ 50 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ

ΑΦΙΕΡΩΜΑ
COMPUTERS & ΤΡΟΜΟΣ

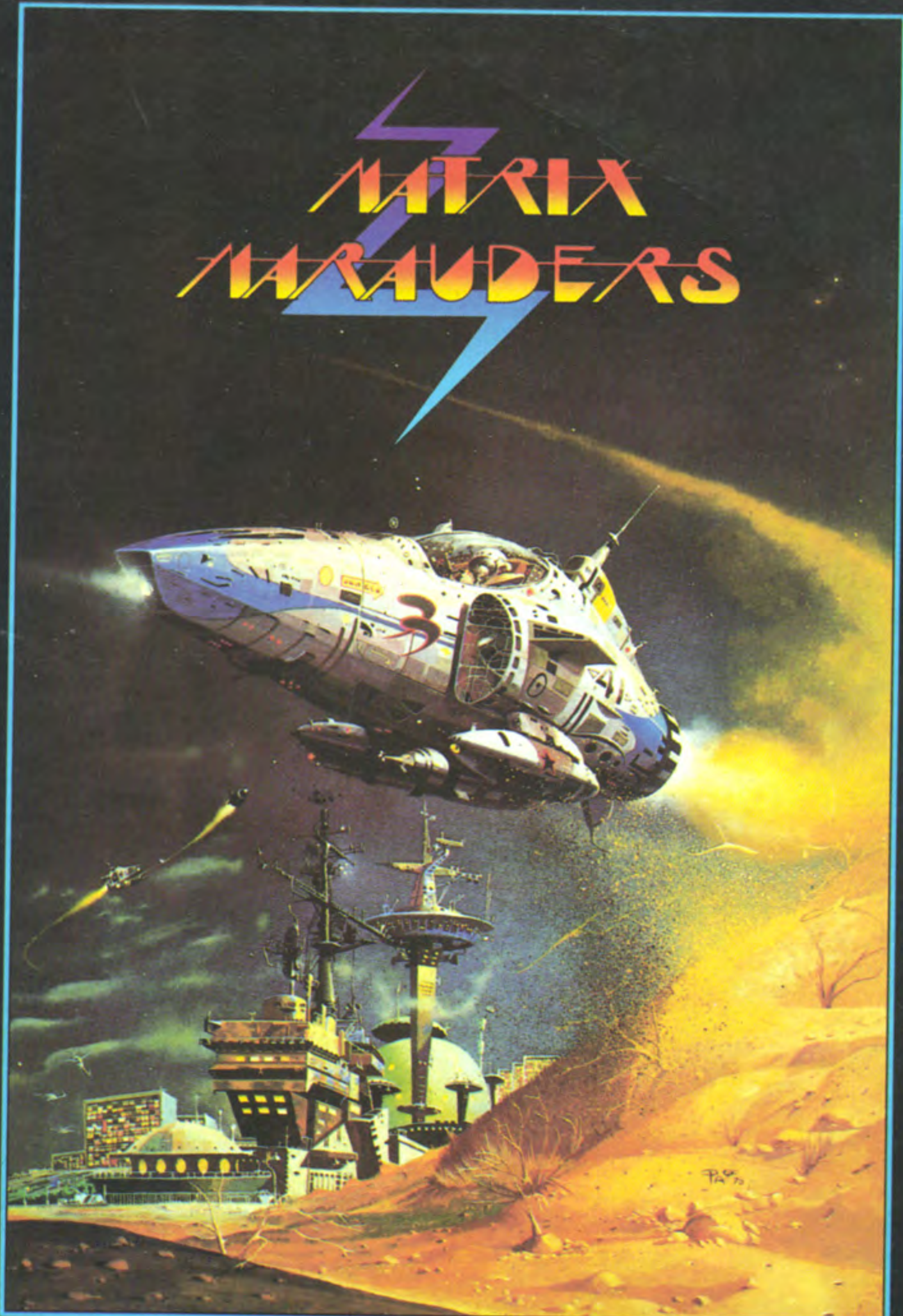
MEGA REVIEW
RAILROAD TYCOON

PLUS
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE
SIMULATION SECTION
ADVENTURE'S PARADISE
SPELL SHOP

ΠΑΝΩ ΑΠΟ 30 REVIEWS & PREVIEWS

• GUNBOAT • RESOLUTION • ANARCHY • BERLIN 1948
• TURRICAN • BLOCK OUT • HYPERACTION • ESCAPE


SUPER CARS™
Ζήστε το αποκορύφωμα του ρεαλισμού με το SUPER CARS.
Πάρτε μέρος στους αγώνες και παλέψτε σκληρά για να αναδειχθείτε πρωταθλητής.
Η κούρσα αρχίζει!
• Πολλά επίπεδα ατέλειωτης δράσης
• Απίθανα ηχητικά εφφέ
• Σύνθετες πίστες με εμπόδια
• Υπερσύγχρονα αυτοκίνητα
• Επιλογή εξαρτημάτων
DELTA
COMPUTERS
Σπάρτης 75, 12461 Χαϊδάρι
Τηλ: 58.11.532 Fax: 58.20.643
GREMLIN
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED











MATRIX MARAUDERS

ΓΗ ΕΝΑ - ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ ΓΙΑ ΠΡΟΣΓΕΙΩΣΗ. Η ΩΡΑ ΣΑΣ ΗΡΘΕ...

Καθώς ορμάτε ανάμεσα στα συμπλέγματα μαζών των τούνελ του θανάτου, πρέπει να ξεπεράσετε τις επικίνδυνες στρεβλώσεις και στροφές αν θέλετε να συνεχίσετε την πορεία σας στο παιχνίδι. Η θανάσιμη πορεία του αγωνιστικού οχήματος περνάει από ένα δίκτυο ορυχείων τα οποία είναι γεμάτα από bonus (που περιλαμβάνουν ενισχυτές ταχύτητας και κάψουλες καυσίμων), τα οποία πρέπει να συλλέξετε προκειμένου να επιβιώσετε.

Πρόκειται για ένα μοναδικό τρισδιάστατο παιχνίδι δράσης.

Είναι ο φανταστικότερος εξομοιωτής αγωνιστικής οδήγησης που θα βρείτε σ' αυτή την περιοχή του Γαλαξία.

Έχει δυνατότητα σύνδεσης μέσω της σειριακής θύρας για να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα.

Digitised ακουστική βοήθεια πλοήγησης.

Πολλαπλή δυνατότητα επιλογής οπλισμού.

Η αποστολή σας; Να αναδειχθείτε Πρώτος Εξολοθρευτής ώστε να γίνετε αποδεκτός ως ο μοναδικός ικανός και κατάλληλος για την αφρόκρεμα των διαγαλαξιακών πιλότων!! Μπορείτε να αντιμετωπίσετε την πρόκληση;

Διάθεση:

DELTA COMPUTERS

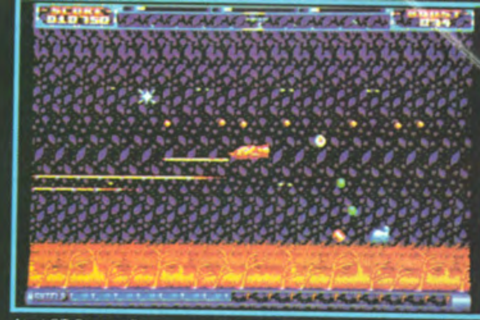
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ ΤΗΛ. 5820643 - 5811532

PSYCLAPSE

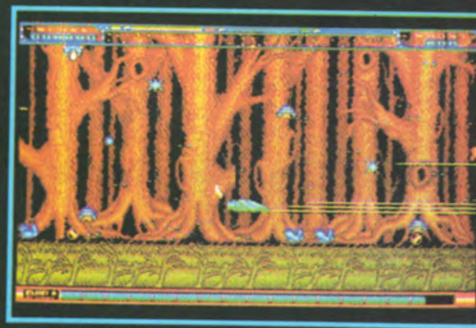


ΑΠΛΟ ΣΤΗ ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ. ΕΥΚΟΛΟ ΣΤΗ ΧΡΗΣΗ. ΠΙΑΣΤΕ ΤΑ ΕΓΧΡΩΜΑ ΤΟΥΒΛΑΚΙΑ ΜΕ ΤΗ ΡΑΚΕΤΑ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΟΜΟΙΟΧΡΩΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ, ΔΙΑΓΩΝΙΟΥΣ ΚΑΙ ΓΡΑΜΜΕΣ ΑΝΑ ΤΡΙΑ. ΣΑΣ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΕΥΚΟΛΟ; ΕΙΝΑΙ! ΤΟ ΔΥΣΚΟΛΟ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΣΤΑΜΑΤΗΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ!
KLAX™
• Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΜΟΔΑ ΣΤΗ ΚΑΛΙΦΟΡΝΙΑ!
• 99 ΕΠΙΠΕΔΑ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗΣ!
• ΠΡΩΤΟ ΣΕ ΠΩΛΗΣΕΙΣ COIN-OP!
• ΚΥΝΗΓΗΣΤΕ ΤΑ ΠΟΛΛΑΠΛΑ BONOUS!
• ΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΙΤΕ ΜΕ ΦΙΛΟΥΣ ΓΙΑ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΡΕΚΟΡ.
KLAX
KLAX
DoMARK
TENGEN
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions
DoMARK
No 1 στα COMPUTERS GAMES
ARCADE
ARCADE ΕΠΕ Ελασσονος 3, 351 00 Λαμια
Τηλ: 0231-333 90, Fax: 0231-388 00 Αθηνα: Τηλ: 2774233





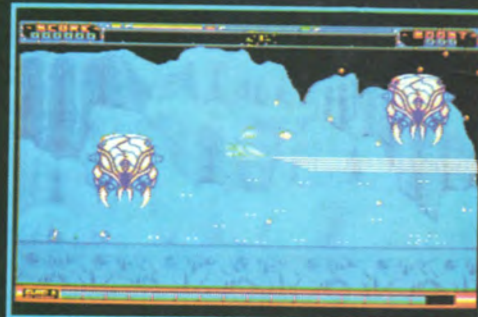
Atari ST Screen Shot



Amiga Screen Shot



Amiga Screen Shot



Amiga Screen Shot

ANARCHY

* Full Screen, οριζόντιο scrolling, 4 επιπέδων.
* Ταχύτητα coin up (50 frames το δευτερόλεπτο).
* 48 χρώματα στην οθόνη ταυτόχρονα!
* Μέχρι και 80 εχθρικά σκάφη στην οθόνη.
* 450 οθόνες συνολικά.
* Τετρακάναλος digitised ήχος.
* Πίνακας Hi-Score με δυνατότητα σωσίματος 50 θέσεων

Amiga / Atari ST.

Διάθεση:

DELTA
COMPUTERS

Ικονίου 10-14 104 46 Αθήνα, Τηλ.: 8622657 Fax: 8649775.

PSYCLAPSE

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ 12461 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: 58.20.399 FAX:58.20.643

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΣΕΡΑΣ

ΒΟΗΘΟΙ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΣΩΤΗΡΗΣ ΣΕΡΓΙΑΝΝΗΣ
ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ
ΡΕΝΑΤΟ ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΒΔΟΥΛΑΣ
ΣΤΑΘΗΣ ΓΙΩΤΑΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΙΩΡΓΟΣ
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΕΛΟΣ
ΠΡΑΞΙΤΕΛΗΣ ΣΑΡΙΚΑΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΠΙΝΟΣ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ
ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΠΑΠΑΛΑΜΠΡΟΥ

ΕΞΩΦΥΛΛΟ
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ - ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΗΛΙΑΣ ΚΟΥΤΡΗΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ
ΔΡΟΣΟΣ ΔΡΟΣΟΣ

DTP
ΕΥΤΑΞΙΑΔΗΣ ΑΝΔΡΕΑΣ
ΤΗΛ: 32.47.387

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ-ΕΝΘΕΣΕΙΣ
ΦΩΤΟΚΥΤΤΑΡΟ Ε.Π.Ε.
ΤΗΛ: 75.16.333

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΕΛΛΑΔΑ: 4400
ΚΥΠΡΟΣ: 5000



Π

ΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ





ESCAPE
FROM THE PLANET OF THE
ROBOT MONSTERS
...HAS BEEN TAKEN OVER BY THE EVIL REPTILONS!
ΑΠΟΔΡΑΣΗ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ ΒΑΡΕΤΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ!
Ναι! Αυτό είναι το τελευταίο και καλύτερο shoot - em - up που συναντήσατε ποτέ.
«Μια σειρά απαγωγές γίνονται στον πλανήτη Χ.
ΘΥΜΑΤΑ: Όμορφες και νέες γυναίκες
ΔΡΑΣΤΕΣ: Μια ομάδα διαβολικών τεράτων
ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΑΣ: Η σωτηρία τους.
ΤΟΠΟΣ: Ο πλανήτης των Ρομπότ - Τεράτων»
Ξεκινήστε μια περιπέτεια που από την επιτυχία της θα εξαρτηθεί το μέλλον της γης!
THEY ARE BEING FORCED TO CREATE AN EVIL ROBOT ARMY DESTINED TO DESTROY EARTH!
ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ
Οι δύο ήρωές μας βρίσκονται στην επιφάνεια του πλανήτη Χ σε μια αποστολή διάσωσης, να καταστρέψουν τα ρομπότ που απειλούν τη γη
"THE FATE OF THE WORLD IS IN YOUR HANDS!"
JAKE
"DESTROY THE EVIL REPTILONS"
DUKE
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions
DOMARK
No 1 στα COMPUTERS GAMES
ARCADE
ARCADE ΕΠΕ Ελασσόνος 3, 351 00 Λαμία
Τηλ: 0231-333 90, Fax: 0231-388 00 Αθήνα: Τηλ: 2774233

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

Αγαπητοί φίλοι, θα έχετε ίσως βαρεθεί να σας ζητάμε συγγνώμη κάθε φορά που καθυστερεί το περιοδικό. Ομως πιστέψτε μας, αν είναι για σας δυσάρεστο μια φορά, για μας είναι εκατό. Αν ξέρατε πόσα προβλήματα αντιμετωπίζει ένα νέο περιοδικό, θα μας βλέπατε σίγουρα με περισσότερη κατανόηση. Εμείς πάντως προσπαθούμε κάθε φορά για το καλύτερο, γιατί αυτό είναι το συμφέρον μας και το δικό σας.

Ας προχωρήσουμε όμως σε λιγότερο δυσάρεστα θέματα. Περάσατε από το νέο shop που άνοιξε, το Spell Shop; Τι; Ρωτάτε πού είναι; Μα στη σελίδα 89 βέβαια!

Η είδηση του μήνα: Το Shadow of the Beast II είναι έτοιμο! Πάρτε μια γεύση από το preview και αναμείνατε στο περίπτερό σας για ένα πλήρες review.

Θυμάστε το Sim City; Εκείνο το καταπληκτικό παιχνίδι με το οποίο έφτιαχνες μητροπόλεις από χωριά και έκανε τρελλές πωλήσεις την άνοιξη; Ε, λοιπόν αυτό το μήνα σας έχουμε κάτι πιο πολύπλοκο, σκέτη σπαζοκεφαλιά. Φτιαγμένο από το μαίτρ του είδους, τη Microprose, το Railroad Tycoon είναι ένα "παιχνίδι" με απροσδιόριστο βάθος που θα σας απορροφήσει εντελώς. Περισσότερα όμως στο Mega Review.

Εχουμε ακόμα δύο ενδιαφέροντα θέματα: ένα αφιέρωμα στα στοιχεία τρόμου που συναντάμε στα παιχνίδια και μια αναφορά στα εκπαιδευτικά προγράμματα. Και φυσικά όλες τις γνωστές μόνιμες στήλες μας.

Μια ευχάριστη επίσης είδηση για τους αναγνώστες της επαρχίας: μπορούν πλέον να βρίσκουν το USER σε ορισμένα computer shops (που φροντίζουμε να πληθαίνουν συνεχώς) ταυτόχρονα με την Αθήνα.

Αλλά έχουμε και δύο αποχαιρετισμούς αυτό το μήνα. Δύο ικανά στελέχη του περιοδικού αποχωρούν γιατί τους καλεί η μαμά Ελλάς: ο Δρόσος Δρόσος, ιδρυτής και ψυχή του περιοδικού και ο υπογράφων Γιώργος Κουσέρας, αρχισυντάκτης, που εργάστηκαν σκληρά για να υλοποιηθούν κάποιες ιδέες ώστε να έχετε σήμερα στα χέρια σας τα έξι πρώτα τεύχη του USER.

Ευχόμαστε κάθε επιτυχία στους συνεχιστές του δύσκολου έργου μας κι αισιοδοξούμε οτι θα ανεβάσουν ακόμα ψηλότερα το περιοδικό αυτό.

Αντε και καλοί πολίτες!

ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΣΕΡΑΣ
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

COMBO RACER

Από τη Gremlin μας έρχεται ένα ακόμα racing game, μόνο που είναι λιγάκι διαφορετικό από τα υπόλοιπα. Στο Combo Racer δεν οδηγείτε μία συνηθισμένη μηχανή, αλλά μία απ' αυτές που έχουν και θέση αριστερά για συνοδηγό. Το ωραίο είναι οτι όταν παίζουν δύο παίκτες μαζί, δεν ανταγωνίζονται ο ένας τον άλλο αλλά συνεργάζονται, αφού ο ένας έχει το ρόλο του οδηγού κι ο άλλος του συνοδηγού! Το παιχνίδι ενσωματώνει κι ένα track editor που σας επιτρέπει να φτιαξετε τις δικές σας διαδρομές. Με καλά γραφικά και γρήγορο animation, υπόσχεται πολλά στους φίλους αυτής της κατηγορίας παιχνιδιών. Σύντομα θα έχουμε το πλήρες review του Combo Racer.



MATRIX MARAUDER



Όταν η Psyclapse (φίρμα της Psygnosis) βγάζει ένα παιχνίδι που το χαρακτηρίζει "εξομοιωτή αγωνιστικής οδήγησης", κάτι δεν πάει καλά. Στις εικόνες του παιχνιδιού μόνο αγωνιστική οδήγηση δε διακρίνουμε. Μάλλον θα το χαρακτηρίζαμε σαν αγώνα ταχύτητας και αναζήτησης μέσα σε ένα τρισδιάστατο λαβύρινθο όπου συναντά κανείς κάθε λογής αντικείμενα (ξέρετε, τα γνωστά: bonus, extra όπλα κτλ.

Σκοπός σας είναι να καταφέρετε να συμπεριληφθείτε στην αφρόκρεμα των καλύτερων διαγαλαξιακών πιλότων. Προσπαθώντας να το πετύχετε αυτό, απολαμβάνετε τα πολύ γρήγορα vector graphics και τους digitized ήχους του Matrix Marauders. Επίσης, αξιοσημείωτη είναι η δυνατότητα σύνδεσης δύο παικτών μέσω της σειριακής θύρας, στοιχείο που συναντάμε σε όλο και περισσότερα παιχνίδια (σχετικό αφιέρωμα υπάρχει στο τεύχος 4 του USER).

Το περιμένουμε σύντομα για AMIGA και ATARI ST.



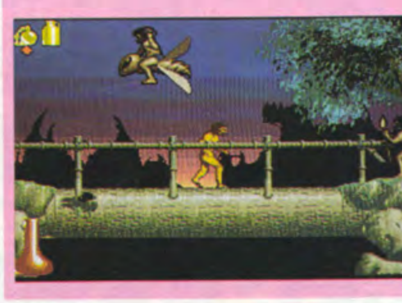
SHADOW OF THE BEAST II



ΝΑΙ είναι γεγονός! Πριν ακόμα χαθούν οι απόηχοι του θορύβου που άφησε το Shadow of the Beast, που χαρακτηρίστηκε σαν το καλύτερο παιχνίδι που έχει γίνει ποτέ(!), η Psygnosis ξαναχτυπά με το μέρος II. Μα είναι δυνατόν να είναι καλύτερο; Θα αναρωτειθείτε. Η εταιρία λέει πώ είναι και δε μένει παρά να περιμένουμε λίγο για να διπιστώσουμε με τα ίδια μας τα μάτια (και τα αυτιά).

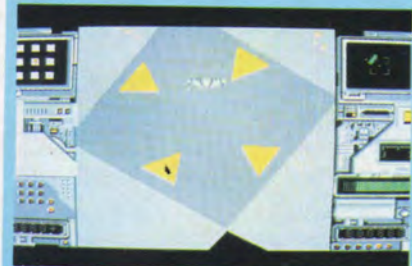
Το παιχνίδι αποτελεί λογική συνέχεια του προηγούμενου, μια και προσπαθείτε να ανακτήσετε την ανθρώπινη μορφή σας και ταυτόχρονα να σώσετε την αδελφή σας από τα νύχια του κακού μάγου Zelek.

Για τα γραφικά και τον ήχο τι να πούμε; Αν είναι όντως καλύτερα...



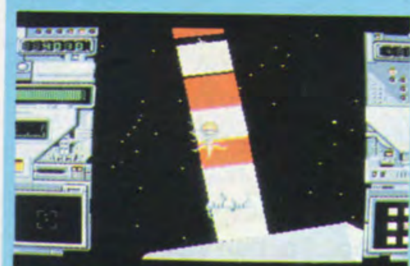
ROTOX

Το ROTOX είναι ένα φανταστικό διαστημικό παιχνίδι της γνωστής μας US GOLD, μιας εταιρίας που έχει προσφέρει ένα σημαντικό έργο στο χώρο του SOFTWARE. Το ROTOX είναι ένα 3D παιχνίδι που σίγουρα θα σας εντυπωσιάσει.



Παίρνετε το ρόλο ενός ρομπότ, που μέ ένα όπλο καταστρέφει τους αντιπάλους του.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ ωραία και με καλά χρώματα.



Ο χειρισμός είναι αρκετά απλός, αλλά κάποιες στιγμές σε ζαλίζει, γιατί όταν στρίβει δεν στρίβει το ρομπότ αλλά το επίπεδο. Πάντως η κίνηση είναι αρκετά καλή.

Το ROTOX είναι ένα παιχνίδι που θα το ξαναδούμε σίγουρα σε ένα απο τα επόμενα τεύχη μας.

MURDER

Η US GOLD μας είχε συνηθίσει μέχρι τώρα σε εμπορικούς τίτλους και κυρίως shoot 'em up και arcade. Ετσι, όταν ανακοινώνει ένα προϊόν στο χώρο των role playing adventures, πρόκειται σίγουρα για είδηση! Αυτή τη φορά παρουσιάζει το Murder, ένα παιχνίδι με καλή πλοκή και βάθος. Παίρνετε το ρόλο ενός ερασιτέχνη ντετέκτιβ που προσπαθεί να εξιχνιάσει ένα φόνο προτού αναλάβει την υπόθεση η Scotland Yard. Δοκιμάζετε όλες τις συγκινήσεις (αλλά και τους κινδύνους) της έρευνας ανακρίνοντας τους υπηρέτες, ανακαλύπτοντας κρυφές ερωτικές σχέσεις και ξεσκεπάζοντας ίντριγκες.



Με λίγα λόγια το παιχνίδι έχει όλα εκείνα τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν μια δολοφονία που σέβεται τον εαυτό της. Η εταιρία ισχυρίζεται οτι υπάρχουν πάνω από 3.500.000 ξεχωριστοί φόνοι(!!) που πρέπει να λυθούν. Τέλος, υπάρχουν κι άλλα εντυπωσιακά χαρακτηριστικά, όπως τρισδιάστατη απεικόνιση υπό γωνία, πάνω από 20 διαφορετικά πιθανά όπλα κτλ. Στην Ελλάδα το περιμένουμε μέσα στον Οκτώβριο.

ORIENTAL GAMES

Ενα παιχνίδι που φιλοδοξεί να κατακτήσει μια καλή θέση στην αγορά των καράτε-βαράτε games μας έρχεται από τη Microstyle. Η πρωτοτυπία του έγκειται στο γεγονός οτι ενσωματώνει τρία διαφορετικά είδη ανατολικής πάλης που θα μπορούσαν κάλλιστα να πουληθούν σαν ξεχωριστά παιχνίδια. Τα γραφικά είναι πολύ καλά, όπως επίσης και οι sampled κραυγές πόνου. Ο υπολογιστής είναι γερός αντίπαλος, αλλά βέβαια περισσότερο ενδιαφέρον υπάρχει όταν αντιμετωπίζετε κάποιο φίλο σας. Θα κυκλοφορήσει σε AMIGA και ST, ενώ η έκδοση για τα 8μπιτα θα περιλαμβάνει και ...Sumo! Αν θυμάστε είχαμε δημοσιεύσει σχετική είδηση στο πρώτο μόλις τεύχος!



MAYA



Ενα ακόμα παιχνίδι της Silmarils, της γαλλικής εταιρίας που μας έχει ξαφνιάσει με τα ωραία της παιχνίδια, είναι το MAYA. Το MAYA είναι ένα περιπετειώδες παιχνίδι όπου παίρνετε το ρόλο ενός επιστήμονα που πάει στην ζούγκλα του Γιουκατάν, για να δεί από κοντά τα μυστήρια των Μάγια. Για να πάς στη ζούγκλα χρησιμοποιείς ένα jeep, αλλά η διαδρομή είναι δύσκολη γιατί κρύβει πάρα πολλούς κυνδίνους. Ακόμα πρέπει να προσέχεις τον μεγάλο αντίπαλό σου, τον δόκτΠρα Olrik Karloff, ο οποίος προσπαθεί να φτάσει με κάθε τρόπο πρίν από εσένα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εντυπωσιακά με πολύ ωραία χρώματα. Η κίνηση του παιχνιδιού είναι αρκετά ζωντανή και φυσική, ο δε χειρισμός πολύ έυκολος και άνετος.

Το MAYA θα το δούμε σίγουρα αναλυτικά.



FIRE & BRIMSTONE

Το νέο αυτό παιχνίδι της Firebird ακολουθεί ένα πολύ γνωστό και δοκιμασμένο για την επιτυχία του σενάριο: αυτό του Ghouls 'n' Ghosts. Προσπαθείτε να επιβιώσετε σε ένα κόσμο γεμάτο σκελετούς, φαντάσματα, ξωτικά, μάγισσες, νεκροταφεία, κοράκια κι ότι άλλο κατέβασε η -αρρωστημένη οπωσδήποτε- φαντασία των προγραμματιστών, ενώ βέβαια στη διάθεσή σας έχετε τα απαραίτητα μαγικά spells.

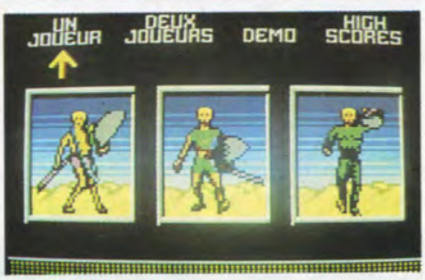




Με πολύ προσεγμένα γραφικά και καταπληκτικά backgrounds, με έξυπνα ηχητικά εφέ που δημιουργούν τη κατάλληλη ατμόσφαιρα και με απλό χειρισμό, το Fire & Brimstone γίνεται πολύ εθιστικό και οι φίλοι του είδους δεν πρέπει να το χάσουν! Αναμείνατε για το κανονικό review. Δεν θα αργήσει.



WIND SURF



Ενα αρκετά καλό παιχνίδι της γαλλικής εταιρίας Silmarils (που φροντίζει τα παιχνίδια της να τρέχουν και στο ασπρόμαυρο monitor του ST). Το παιχνίδι ασχολείται με το WIND SURF, το γνωστό ωραίο και θεαματικό σπόρ. Εσείς καλείστε να κάνετε SURF και φυσικά όσες πιό πολλές φιγούρες μπορείτε, για να έχετε και μεγαλύτερη επιτυχία. Το παιχνίδι έχει αρκετά καλά γραφικά και φανταστικούς συνδιασμούς χρωμάτων.

Η κίνηση του παιχνιδιού είναι αρκετά καλή και ο χειρισμός του απλός. Το παιχνίδι σε γενικές γραμμές είναι αρκετά δύσκολο αλλά ταυτόχρονα και αρκετά ρεαλιστικό.

Να το περιμένετε σύντομα.



LEGEND OF FAERGHAIL

Ενα ακόμη role playing adventure από τη Rainbow Arts. Τί είναι όμως αυτό που το κάνει να διαφέρει και να ξεχωρίζει από τα άλλα; Οχι βέβαια η υπόθεσή του (είστε ο θαραλέος πολεμιστής που πήρε εντολή από τον καλό μάγο να πάει στη χώρα του Faerghail και να τη λυτρώσει από το διάβολο κτλ κτλ), αλλά η μεγάλη του έκταση και η πολυπλοκότητά του. Πιο συγκεκριμένα το παιχνίδι διαθέτει 8 διαφορετικές περιοχές με πάνω από 4 επίπεδα η καθεμιά.

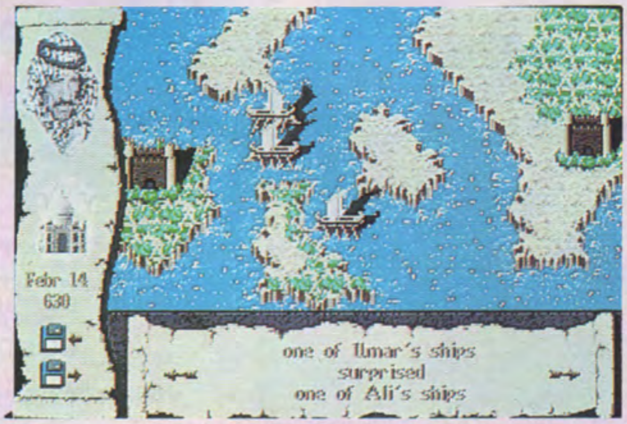


Σας φαίνονται λίγα; Βιαστήκατε. Ενα μόνο επίπεδο περιέχει 1200 δωμάτια!! Εχετε να αντιμετωπίσετε 80 αντιπάλους που καιροφυλακτούν, επιτίθενται και παγιδεύουν. Χαρακτηριστικό είναι οτι για να συνενοηθείτε με τις διάφορες οντότητες που συναντάτε στο παιχνίδι πρέπει να μιλάτε τη γλώσσα τους. Και φυσικά άλλη γλώσσα μιλάνε οι μάγοι, άλλη οι νάνοι και άλλη τα ζώα!

Αν λάβουμε υπόψη μας οτι τα γραφικά και ο ήχος ακολουθούν τα υψηλά standards της Rainbow Arts (θυμηθείτε το X-Out), τότε σίγουρα πρόκειται για ένα πολύ ενδιαφέρον παιχνίδι που θα βρίσκεται σύντομα στα χέρια μας.



KHALAAN



Πρόκειται για ένα ιδιόμορφο παιχνίδι που είναι δύσκολο να το κατατάξει κανείς σε συγκεκριμένη κατηγορία, γιατί συνδυάζει στοιχεία από adventure, strategic και action games. Το σίγουρο είναι οτι μας μεταφέρει σε τόπους εξωτικούς και μυστηριακούς αφού η υπόθεσή του εξελίσσεται στη Μέση Ανατολή.

Τέσσερις χαλίφηδες κυβερνούν το βασίλειο του Khalaan βάση μιας προφητείας. Ομως τη γαλήνη έρχεται να διαταράξει ένας εισβολέας που καλείστε να αντιμετωπίσετε (γιατί αν δεν αναλάβετε εσείς όπως πάντα τότε ποιός θα μας σώσει;). Για



να επιτύχετε το σκοπό σας πρέπει να εξαντλήσετε τις διπλωματικές και στρατηγικές σας ικανότητες. Δεν φτάνει όμως αυτό. Θα χρειαστεί να δώσετε και σκληρές μάχες κι αν νικήσετε θα γίνετε ο Μεγάλος Χαλίφης.

Η Rainbow Arts αιφνιδιάζει και πάλι λοιπόν. Εσείς δεν έχετε παρά να περιμένετε λιγάκι.



ΠΟΛΛΑ UPGRADES



Νέα upgrades παιχνιδιών ανακοίνωσε η DELTA COMPUTERS. Αρκετοί γνωστοί τίτλοι έρχονται τώρα σε νέα formats. Πρώτο και καλύτερο το Midwinter που έρχεται για AMIGA και PC. Ακόμα το Red Storm Rising για AMIGA, το F19 για AMIGA και ST, το Blood Money για C64 και το Stunt Car Racer για AMSTRAD. Υπάρχει όμως και μια εκπληκτική είδηση: έρχεται το Shadow of the Beast για ST και για 8-bit υπολογιστές!!

TEX & METAFONT ΓΙΑ ΑΡΧΙΜΗΔΗ

Το TEX είναι ένα πρόγραμμα το οποίο παράγει κείμενα σε ποιότητα εκτύπωσης βιβλίου. Τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα που περιλαμβάνει είναι: ψάξιμο paths για αρχεία εξόδου και εισόδου,εργαλείο για πρόσθεση χαρακτήρων για άλλες γλώσσες, βιβλιοθήκη για αρχεία TEX font metrics και αρχεία font, landscape print option, επιλεγόμενη οθόνη ανάλυσης για μεγενθυμένη ή σμικρυμένη έξοδο, overview functions και άλλες πολλές δυνατότητες.

Το TEX για την λειτουργία του χρειάζεται 1 MB μνήμη, Arthur 1.2 ή RISC operating system, ένα διπλής όψεως disk drive και ένα δεύτερο drive ή ένα σκληρό δίσκο.

Το Metafont είναι ένα πρόγραμμα το οποίο σου δίνει την δυνατότητα να σχεδιάσεις γραφικά ή μικρές εικόνες και αργότερα μπορείς να τις χρησιμοποιήσεις μαζί με το text-formatting system.

Το Metafont είναι μια γλώσσα προγραμματισμού στην οποία γράφεις ένα πρόγραμμα για κάθε γράμμα από Font, το οποίο Metafont τα μεταφράζει σε font set.

Το Metafont χρειάζεται για την λειτουργία του 1MB μνήμη, ένα disk drive, RISC OS και ένα ακόμα disk drive ή κάποιο σκληρό δίσκο.

ΜΩΡΟ ΧΙΛΙΩΝ ΔΟΛΛΑΡΙΩΝ

BABY, ονομάζεται το νέο προϊόν της Commodore που ανήκει στην νέα κατηγορία μηχανημάτων CDI (Compact Disk Interactive).



Το BABY έχει ένα CD-ROM drive (το οποίο μπορεί να παίζει και κανονικούς δίσκους CD) και χειριστήριο υπέρυθρων ακτίνων, που μπορείτε να το ελέγχετε από απόσταση.

Τι προσφέρει; Μπορεί να συνδεθεί στο στερεοφωνικό του σπιτιού σας και από εκεί στην τηλεόραση, προσφέροντας πάρα πολλές λειτουργίες όπως αποθήκευση ήχων, εικόνων, προγραμματισμός βίντεο, εκπαιδευτικό software, παιχνίδια και άλλες πολλές πολλές δυνατότητες.

Υπεύθυνη για όλες αυτές τις λειτουργίες είναι μια Amiga με 1MB RAM, που συνυπάρχει με το CD-ROM μέσα σε ένα κουτί, που θυμίζει περισσότερο CD-Player παρά υπολογιστή με τέτοιες δυνατότητες.

Ευχόμαστε να το δούμε στη Ελλάδα σύντομα..

CALAMUS SL



Το γνωστό σε όλους μας Calamus θα κυκλοφορήσει σε έγχρωμη έκδοση. Ναι, καλά διαβάσατε, σύντομα θα βγεί το Calamus SL, η έγχρωμη έκδοση του εξαιρετικού αυτού προγραμμάτος DTP και θα υποστηρίζει Full κυανό, κίτρινο, magenta και μαύρο χρώμα χωριστά.

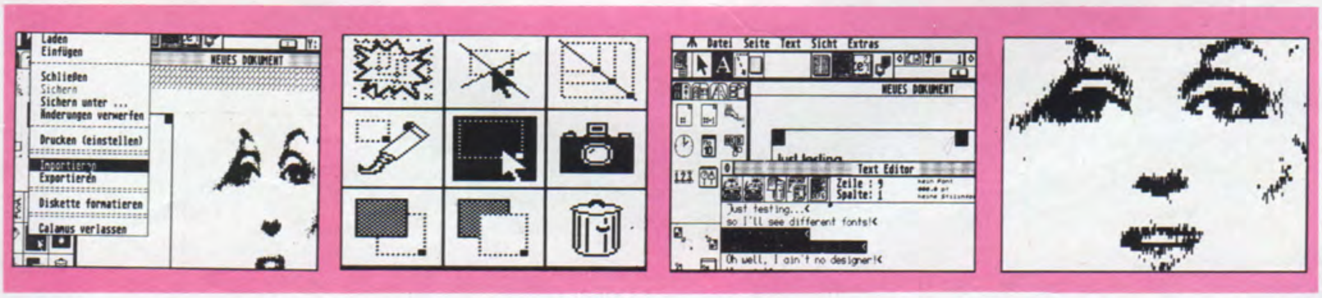
Η DMC σε μια συνεργασία με την Atari Γερμανίας έκαναν μια παρουσίαση του πακέτου, αλλά δεν είναι ακόμα έτοιμο για πώληση.

Το πακέτο υποστηρίζει έγχρωμο monitor και έγχρωμο εκτυπωτή, δίνοντας αυτόματο διαχωρισμό των τετραχρωμιών.

Σύμφωνα με τα λεγόμενα της DMC, μπορεί να συνδεθεί και με τις κλασσικές φωτοσυνθετικές μηχανές (Linotype) δίνοντας διακριτικότητα 2.000 dpi.

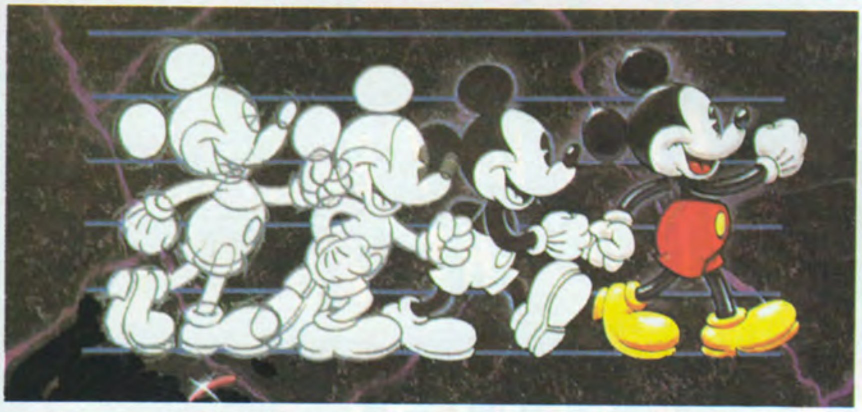
Το μέλλον του νέου Calamus, τώρα εξαρτάται από την επιτυχία ή την αποτυχία του TT. Γιατί όπως υποστηρίζουν οι κατασκευαστές "μπορείτε να φτιάξετε χρώμα στον ST, αλλά θα χρειαστείτε ένα πολύ μεγάλο φλυτζάνι με καφέ και μεγάλη ποσότητα μνήμης"!

Το μέλλον θα δείξει...




94.5
fm Stereo
1ος
πρωτος σε ακροαματικοτητα
ιδιωτικος ραδιοσταθμος στη Β. Ελλα
ΡΑΔΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ANIMATION ΑΠΟ ΤΗΝ DISNEY





Δεν είναι πλέον απαραίτητο, να βλέπετε Cartoons στην TV σας. Απλά ανοίξτε την Amiga σας και φτιάξτε την δική σας περιπέτεια. Η Disney Software (θυγατρική της Walt Disney Inc.) δημιούργησε για τους "εραστές" της κίνησης το ANIMATION STUDIO. Ενα πρόγραμμα με το οποίο μπορείτε να δημιουργήσετε δικούς σας χαρακτήρες, να τους δώσετε χρώμα και κίνηση.

Το πακέτο περιέχει, εκτός από το κύριο πρόγραμμα, τρείς δισκέτες, που περιέχουν δείγματα από κλασσικές ταινίες του DISNEY, παραδείγματα πρός αλλαγή και εξέταση και τέλος μια ιστορία του Μίκυ Μάους που έχει φτιαχτεί με το Animation Studio.

Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί μια τεχνική που σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε πάνω από 4096 χρώματα. Επίσης επιτρέπει την εισαγωγή ήχων και digitized εφέ, κάνοντας το όλο σύνολο αρκετά ρεαλιστικό. Η τεχνική animation που χρησιμοποιεί το πρόγραμμα, είναι η ίδια τεχνική με την οποία παράγονται τα φίλμς του DISNEY.

Το πρόγραμα δεν έχει κυκλοφορήσει στην Ελλάδα και για περισσότερες πληροφορίες γράψτε στην διέυθυνση :

Wdcs Inc 500 S. Buena Vista street Burbank CA, 91521.

ΟΛΟΓΡΑΦΙΚΑ ΡΟΛΟΓΙΑ



Μια σειρά από πρωτότυπα ρολόγια διαθέτει κατ' αποκλειστικότητα το HOLOshop. Τα ρολόγια αυτά έχουν στο καντράν τους ολογράμματα (τρισδιάστατες εικόνες δηλαδή) σε μεγάλη ποικιλία χρωμάτων και σχεδίων.

Για όσους ενδιαφέρονται, η διεύθυνση του καταστήματος είναι: Αλεξάνδρου Σούτσου 15, Κολωνάκι.

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ DELPHIN ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Η US Gold ανακοίνωσε ότι θα διανέμει και τα παιχνίδια της Delphin, πράγμα που σημαίνει ότι η εδώ αντιπροσωπεία ARCADE LTD θα έχει την ευκαιρία να προσφέρει στο ελληνικό αγοραστικό κοινό τίτλους της εταιρίας αυτής, όπως το FUTURE WARS.

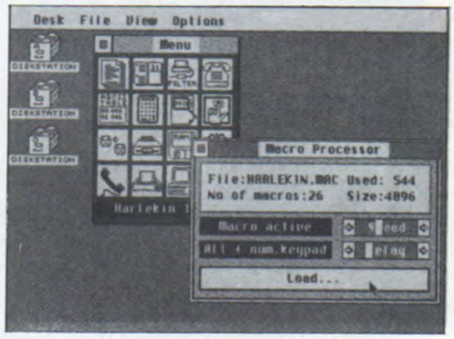
Μεγαλύτερη ποικιλία λοιπόν στα computer games!

Power On

TO ACCESSORY

Η HiSoft πιστέυει ότι είπε την τελευταία λέξη στο χώρο των desktop accessories. Κατασκεύασε στην Δανία, ένα νέο πρόγραμμα που είναι ότι καλύτερο στο χώρο των ST desktop accessories.Το όνομά του, Harlekin.

Το Harlekin περιέχει, ένα φοβερά απλό και καλό επεξεργαστή κειμένου, ένα terminal emulator για communications, βοηθητικά προγράμματα για την δισκέτα, ρολόϊ, κομπιουτεράκι, memory monitor, RAM disk, macroεπεξεργαστή, ASCII table και άλλα πολλά. Κάποιες κάρτες μέσα στο πρόγραμμα περιέχουν οπτικές



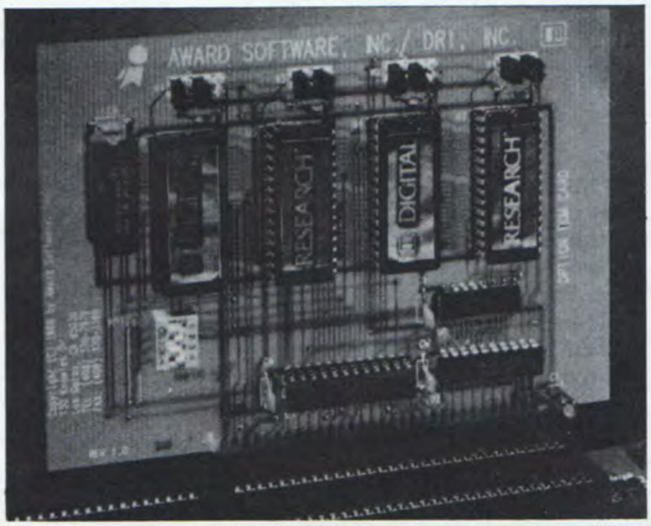
εικόνες που μπορούμε να τις δούμε σε σχήμα λίστας ή σε σχήμα ημερολογίου, έτσι ώστε να δίνουν στο πρόγραμμα μεγαλύτερη λειτουργικότητα και στο χρήστη μεγαλύτερη ευκολία χειρισμού.

Το Harlekin δουλέυει σε 1040 και πάνω και μόνο σε μονόχρωμο μόνιτορ, λέγεται όμως ότι η έγχρωμη έκδοση θά έρθει σύντομα. Τιμή: 50 λίρες.

BYTES ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ

Τον προηγούμενο μήνα είχαμε γράψει για ένα modem που δεν χρειαζόταν ρεύμα γιατί το έπαιρνε από την τηλεφωνική γραμμή. Ε, λοιπόν αυτό το μήνα σας έχουμε κάτι χειρότερο: ένα modem που δεν χρειάζεται... τηλεφωνική γραμμή! Φυσικά αυτό έχει και το τίμημά του που δεν είναι παρά το ότι για να επικοινωνήσετε με κάποιον άλλον υπολογιστή πρέπει κι αυτός να έχει το ίδιο modem. Σίγουρα θα καταλάβατε ότι το modem είναι ασύρματο. Βγαίνει σε δύο τύπους: α)εξωτερικό για όλους τους τύπους υπολογιστών που μπαίνει στην θύρα RS-232 και β)εσωτερική κάρτα για PCs και συμβατούς. Η εμβέλειά του είναι 15 μίλια και εκπέμπει στα 406-470 MHz, δουλεύει με όλα τα γνωστά προγράμματα επικοινωνίας και παρέχει δυνατότητα κωδικοποίησης του σήματος καθώς και δυνατότητα για ομιλία. Το modem είναι το SA-9600 και το διαθέτει η MEGADATA. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην διεύθυνση 35 0rville Drive, Bohemia, NY 11716. Αυτά για τώρα και έτσι όπως πάμε, τον επόμενο μήνα θα παρουσιάσουμε κάποιο modem που δεν θα χρειάζεται ούτε υπολογιστή...

BOOTING ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΠΕΙΣ... DOS



Επιτέλους φίλοι κάτοχοι συμβατών, θα σταματήσετε να αισθάνεστε μειονεκτικά σε σχέση με τους χρήστες φοβερών μηχανημάτων όπως οι Spectrum, Commodore, Amstrad. Γιατί; Μα ελάτε τώρα, μην μου πείτε ότι έστω και μια φορά, δεν ευχηθήκατε να ανοίγετε τον υπολογιστή σας και να βρισκόσαστε αμέσως σε περιβάλον DOS.

Την δυνατότητα αυτή σας την προσφέρει η νέα κάρτα της Award Software, που ονομάζεται ROS (Romed Operating System). Η νέα αυτή κάρτα σας δίνει την δυνατότητα να κάνετε boot στον υπολογιστή σας, όχι πιά από δισκέτα ή κάποιον σκληρό δίσκο, αλλά απο την ίδια την κάρτα, που περιέχει το DR DOS, που δεν είναι παρά μια έκδοση του MS-DOS που δημιουργήθηκε για να μπαίνει σε ROM και να χρησιμοποιείται σε laptops.

Το DR-DOS όχι μόνο προσφέρει όλες τις στάνταρ λειτουργίες του MS-DOS αλλά έχει και επιπλέον δυνατότητες, που έχει προσθέσει η Digital Research. Η κάρτα είναι μικρού μήκους και υπάρχει επιλογή για να φορτώσετε το λειτουργικό από την κάρτα ή από disk drive.

Η τιμή είναι 199 δολλάρια και μπορείτε να το βρείτε στην Award Software, Inc., 130 Knowles Dr., Los Gatos, CA 95030.

ΒΑΛΤΕ ΕΝΑ ΔΡΑΚΟ ΣΤΟ ΑΤ ΣΑΣ

Οχι μην τρομάζετε δεν μιλάμε, παρά για μια κάρτα της DRAGONS SYSTEMS. Για να λειτουργήσει η κάρτα χρειάζεται έναν AT με 386 που να τρέχει τουλάχιστον στα 20-25 Mhz, το απαραίτητο software, ένα σέτ μικροφώνου και τουλάχιστον 8 MB μνήμης!! Καλά όλα αυτά αλλά σε τι χρησιμεύει αυτή η κάρτα; Είναι κάρτα γραφικών; Οχι. Είναι κάρτα ήχου; Περίπου. Η για την ακρίβεια το αντίθετο. Ε. λοιπόν είναι μια κάρτα με αυτιά. Ναι, καλά διαβάσατε, δεν μας χτύπησε ακόμα η ζέστη. Το όλο σύστημα για το οποίο μιλάμε λέγεται DRAGON Dictate και βασίζεται σε μια κάρτα αναγνώρισης φωνής. Η ταπεινές δυνατότητες της είναι η παρακάτω: έχει ήδη μια βιβλιοθήκη από την οποία μπορεί να αναγνωρίσει 25.000 λέξεις και την δυνατότητα να μάθει από εσάς άλλες 5.000 λέξεις. Το όλο σύστημα βασίζεται σε έναν επεξεργαστή ψηφιακού σήματος της Texas Instruments τον 32010. Η ταχύτητά του τώρα σας επιτρέπει να υπαγορεύετε μέχρι και 40 λέξεις το λεπτό.

Πιστεύετε ότι η εποχή της ιδιαιτέρας γραμματέως φτάνει στο τέλος της; Μάλλον όχι. Γιατί ακόμα κι αν αποκτήσει η κάρτα την δυνατότητα να ψήνει καφέ, η τεχνολογία θα αργήσει να την εφοδιάσει με τις χμμ.!.. απαραίτητες καμπύλες.

Η κάρτα κοστίζει μόνο 9.000 δολλάρια και για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με την Dragon Systems, Inc., Chapel Bridge Park, 90 Bridge St., Newton, MA 02158.

FAX ΓΙΑ AMIGA

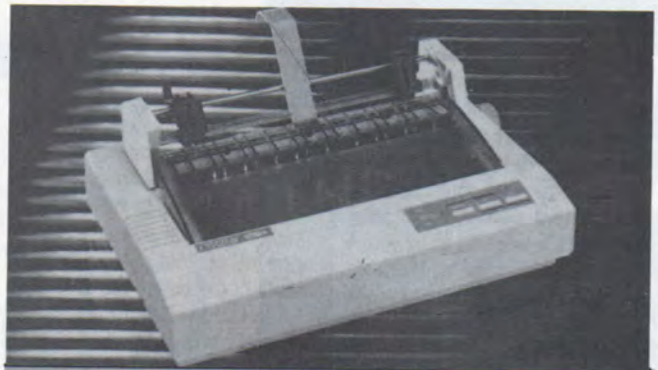


Μετά από τα PC-FAX σειρά έχουν τα AMIGA-FAX. Η MICHTRON κατασκεύασε μιά συσκευή fax γιά Amiga, την FastFax. Αυτή η συσκευή είναι μέσα σε ένα κουτί μικρών διαστάσεων και συνδέεται εξωτερικά και στην 500 και στην 2000. Μέσω της σειριακής θύρας και με την βοήθεια του software, μπορείτε να στείλετε ή να λάβετε fax με ταχύτητα μέχρι και 9600 baud.

Εκτός από τους ASCII χαρακτήρες, μπορείτε να ενσωματώσετε και IFF γραφικά. Μόνο που τα γραφικά πρέπει να είναι σε δύο χρώματα, μια και το fax είναι μαυρόασπρο.

Η τιμή του ($549 στην Αμερική), είναι αρκετά λογική αν σκεφτείτε ότι ένα fax κοστίζει γύρω στις 200-250 χιλιάδες δραχμές. Το FastFax επίσης υπάρχει και για τον Atari ST και υποστηρίζει IMG αρχεία.

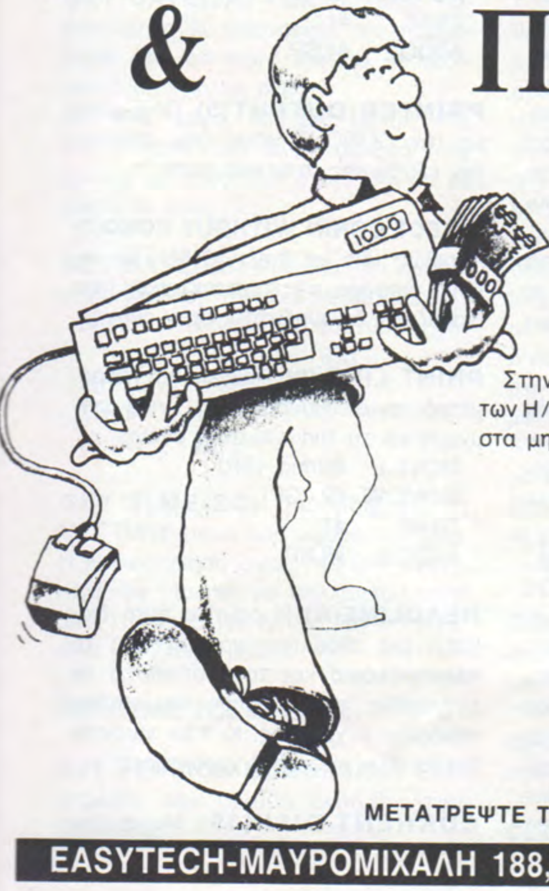
Για περισσότερες πληροφορίες :MichTron 3285 Lapeer Rd. W. Auburn Hills, MI 48075.



PRINTER CITIZEN 120 D+

Το πολύ επιτυχημένο μοντέλο της Citizen στη σειρά των 9-ακίδων εκτυπωτών που για 4 χρόνια ήταν το πρώτο σε πωλήσεις, βρήκε αντικαταστάτη. Τον 120D,τον εκτυπωτή που λέγεται οτι είχε κάνει πάνω απο 600.000 πωλήσεις στην Ευρώπη, απο τις οποίες οι 110.000 είχαν γίνει στην Αγγλία, διαδέχεται ο 120D+. Η τιμή του 120D είναι 199 λίρες και εχει δυο ειδών Near Letter Quality (NLQ) που επιλέγονται απο το control panel και επιλογές pre-set length απο τα dip-switches.

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ



ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις ή να πουλήσεις τον υπολογιστή σου ή κάποιο περιφερειακό του;
ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις τον υπολογιστή σου με έναν μεγαλύτερο;
ΘΕΛΕΙΣ να αγοράσεις ένα καλομεταχειρισμένο με βέβαιη υποστήριξη;
ΘΕΛΕΙΣ να αγοράσεις φθηνό και ελεγμένο υπολογιστή;
ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις τον υπολογιστή σου με έναν ολοκαίνουργιο;

ΕΛΑ ΣΤΗΝ EASYTECH

Στην εταιρεία που έχει ξοδέψει 3 χρόνια για να γίνει η μεγάλη εταιρεία στον χώρο των Η/Υ προσφέροντας άμεση εξυπηρέτηση, χαμηλές τιμές και σωστή υποστήριξη στα μηχανήματα που προσφέρει.

AMSTRAD PC-1512 2DD MONITOR	115.000
AMSTRAD PC-1512 COLOR MONITOR	135.000
ATARI PC1 EGA MONITOR, MOUSE	119.000
ATARI 520STFM ΑΠΟ ...	59.000
ATARI 1040STFM ΑΠΟ ...	105.000
AMIGA 500	105.000
HARD DISC 20MB	45.000
AMSTRAD CPC-6128 GREEN	45.000
AMSTRAD CPC-6128 COLOR	77.000
C-64 ΜΕ ΚΑΣΣΕΤΟΦΩΝΟ	24.000
AMIGA DISC DRIVE	25.000
PRINTERS ΑΠΟ ...	25.000
COLOR MONITORS ΑΠΟ ...	40.000
EURO-PC	89.000

ΜΕΤΑΤΡΕΨΤΕ ΤΟΝ Υ/Η ΣΑΣ ΣΕ ΤΑΜΙΑΚΗ ΜΗΧΑΝΗ!!! ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ... 6438784

EASYTECH-ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188, ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ, ΤΗΛ.: 6438784, ΤΚ 11472

TOS
ΑΥΤΟΣ Ο ΑΓΝΩΣΤΟΣ

ΜΕΡΟΣ 1

ΤΟΥ Γ.ΚΟΥΣΕΡΑ

Σίγουρα όταν έχει κανείς ένα σύστημα με ποντίκι, pull-down menus, icons, windows κι όλα τα σχετικά, πολύ λίγα γνωρίζει για το πραγματικό λειτουργικό σύστημα του υπολογιστή του. Κι εδώ ερχόμαστε να νοσταλγήσουμε λίγο τις παλιές καλές μέρες όπου ο χρήστης θέλοντας και μή, αναγκαζόταν να ασχοληθεί λιγάκι με κλήσεις λειτουργικού, poke, κώδικα μηχανής κτλ.

Μα, θα μου πείτε, όλα αυτά τα ωραία πράγματα (ποντίκια κ.α.) έγιναν ακριβώς για να μας απαλλάξουν από τον εφιάλτη της assembly και των δεκαεξαδικών αριθμών. Σύμφωνοι, αλλά κάτι πρέπει να κάνουμε και για τις ανήσυχες εκείνες ψυχές, που θέλουν να παραμερίσουν το ωραίο desktop του ST τους και να δουν ποιός κινεί τα νήματα από πίσω του...

Κι έτσι ερχόμαστε στο TOS, το αδικημένο αυτό λειτουργικό σύστημα. Το TOS διαιρείται σε τρία βασικά υποσυστήματα: το GEMDOS (που είναι ανεξάρτητο του hardware), το BIOS και το XBIOS (που σχετίζονται με το hardware). Ας ρίξουμε λοιπόν μια πιο προσεκτική ματιά σε καθένα από τα μέρη αυτά.

GEMDOS

Σε γενικές γραμμές το GEMDOS παρουσιάζει αρκετές ομοιότητες με το MS-DOS, ακόμα και στους κωδικούς αριθμούς των συναρτήσεων. Φυσικά υπάρχουν και διαφορές: λείπουν οι ρουτίνες συμβατότητας με το CP/M καθώς βέβαια και εκείνες που σχετίζονται με τους ειδικούς περιορισμούς που επιβάλλει το hardware του 8088. Αλλά η βασικότερη διαφορά είναι στο πέρασμα των παραμέτρων, που γίνεται μέσω του stack κι όχι μέσω των registers. Ο κωδικός της ρουτίνας δίνεται σαν τελευταία παράμετρος και κατόπιν εκτελείται η εντολή TRAP του 68000 με παράμετρο 1, που έχει σαν αποτέλεσμα την ενεργοποίηση του GEMDOS. Κάθε ρουτίνα εκτός από τον κωδικό αριθμό κλήσης της (που θα δίνεται στο δεκαεξαδικό σύστημα) έχει κι ένα συμβολικό όνομα. Στη συνέχεια θα δούμε μερικές από τις σπουδαιότερες ρουτίνες, μαζί με κάποια παραδείγματα σε assembly για τη πληρέστερη κατανόησή τους.

TERM(0) Η κλήση της ρουτίνας αυτής έχει σαν άμεσο αποτέλεσμα τον τερματισμο του προγράμματος και την επιστροφή στο περιβάλλον από το οποίο εκτελέστηκε (συνήθως το desktop).

```
CLR.W -(SP) * Κωδικός της TERM
TRAP #1     * Κλήση του GEMDOS
```

CONIN(1) Η ρουτίνα αυτή περιμένει να διαβάσει ένα χαρακτήρα από το πληκτρολόγιο. Ο κωδικός ASCII επιστρέφεται στο low byte του low word του καταχωρητή D0, ενώ ο κωδικός scan περιέχεται στο high byte. Η CONIN είναι ιδιαίτερα χρήσιμη όταν θέλουμε να διαβάσουμε ειδικά πλήκτρα, όπως τα function keys, τα cursor keys κτλ.

```
MOVE.W  #1,-(SP)
TRAP    #1
ADDQ.L  #2,SP * Διόρθωση του stack
```

CONOUT(2) Η ρουτίνα αυτή δέχεται σαν παράμετρο ένα χαρακτήρα και τον τυπώνει στην οθόνη. Επίσης "καταλαβαίνει" όλους τους control χαρτακτήρες.

```
MOVE.W #'A',-(SP) * Εκτύπωση
                    του Α
MOVE.W #2,-(SP)
TRAP   #1
ADDQ.L #4,SP
```

PRINTER OUTPUT(5) Παρόμοια με την CONOUT μόνο που στέλνει την έξοδό της στον εκτυπωτή.

DIRECT CONIN WITHOUT ECHO(7) Ακριβώς ίδια με την CONIN, με τη μόνη διαφορά οτι ο χαρακτήρας που διαβάζεται δε τυπώνεται στην οθόνη.

PRINT LINE (9) Παίρνει σαν παράμετρο τη διεύθυνση ενός string στη μνήμη και το τυπώνει στην οθόνη.

```
MOVE.L #string,-(SP)
MOVE.W #9,-(SP)
TRAP   #1
ADDQ.L #6,SP
```

READLINE(A) Η ρουτίνα αυτή διαβάζει μια ολόκληρη γραμμή από το πληκτρολόγιο και την τοποθετεί σε ένα buffer, τη διεύθυνση του οποίου καθορίζει ο χρήστης. Κι εδώ γίνονται δεκτοί όλοι οι control χαρακτήρες.

CURRENT DISK(19) Μετά την

κλήση της ρουτίνας αυτής, ο καταχωρητής D0 περιέχει τον αριθμό του ενεργού drive (0=A, 1=B).

SUPER(20) Η ρουτίνα αυτή είναι πολύ σημαντική γιατί επιτρέπει στον προγραμματιστή να διεισδύσει σε ευαίσθητες περιοχές (θυμάστε τα system variables;) και να κάνει πράγματα απαγορευμένα σε user mode. Καλώντας λοιπόν τη SUPER με παράμετρο 0, ο 68000 μπαίνει σε supervisor mode και επιστρέφεται στο D0 μια τιμή, η οποία πρέπει να φυλαχθεί και να δοθεί πάλι σαν παράμετρος στη SUPER, όταν θέλουμε να επιστρέψουμε σε user mode.

```
CLR.L    -(SP)
MOVE.W   #$20,-(SP)
TRAP     #1
ADDQ.L   #6,SP
MOVE.L   D0,SAFE_PLACE
         * Αποθήκευση
         του D0 * Διάφο-
         ρες εργασίες σε
         supervisor mode
MOVE.L   SAFE_PLACE,-
         (SP)
MOVE.W   #$20,-(SP)
TRAP     #1 * Επιστροφή
         σε user mode
ADDQ.L   #6,SP
```

GET DATE(2A) Καλείται χωρίς παραμέτρους κι επιστρέφει την ημερομηνία στο low word του D0. Η κωδικοποίηση έχει ως εξής:
Bits 0-4: ημέρα, Bits 5-8: μήνας, Bits 9-15: περιέχουν έναν αριθμό που πρέπει να προστεθεί στο 1980 για να δώσει το έτος.

SET DATE(2B) Ρυθμίζει την ημερομηνία με βάση την ίδια κωδικοποίηση.

```
MOVE.W   #%0001010100100001,-
         (SP) * 1/9/1990
MOVE.W   #$2A,-(SP)
TRAP     #1
ADDQ.L   #6,SP
```

GET TIME(2C) Παρόμοια με τη GET DATE μόνο που αφορά την ώρα. Η κωδικοποίηση είναι: Bits 0-4: δευτερόλεπτα (πρέπει να πολλαπλασιαστεί με 2), Bits 5-10: λεπτά, Bits 11-15: ώρα (σε 24ωρη βάση).

SET TIME(2D) Προφανής!

GET VERSION NUMBER(30) Επιστρέφει τον αριθμό έκδοσης του GEMDOS.

GET DISK FREE SPACE(36) Δίνοντας σαν παράμετρο τον αριθμό του drive και τη διεύθυνση ενός 16-byte buffer, παίρνουμε σ' αυτόν χρήσιμες πληροφορίες. Εδώ πρέπει να πούμε οτι κάθε δισκέτα χωρίζεται σε τομείς (sectors) και ορισμένος αριθμός τομέων σχηματίζουν ένα cluster. Κάθε αρχείο, ανεξάρτητα από το πραγματικό του μέγεθος, καταλαμβάνει έναν ακέραιο αριθμό clusters στη δισκέτα. Για παράδειγμα, αν το cluster έχει μέγεθος 1024 bytes (όπως στο ST), ένα αρχείο μεγέθους 400 bytes καταλαμβάνει ένα cluster, ενώ ένα άλλο μεγέθους 1030 bytes καταλαμβάνει δύο clusters. Η ρουτίνα μας επιστρέφει 4 long words. Το πρώτο περιέχει τον αριθμό των ελεύθερων clusters. Το δεύτερο δίνει το συνολικό αριθμό των clusters στη δισκέτα. Το τρίτο περιέχει τον αριθμό των bytes ανά sector (512 για τον ST), ενώ το τέταρτο μας δίνει τον αριθμό των sectors ανά cluster (2 στο ST). Ετσι ο ελεύθερος χώρος της δισκέτας σε bytes είναι: <αριθμός free clusters>*<-sectors per cluster>*<bytes per sector>.



CREATE(3C) Δημιουργεί ένα αρχείο παίρνοντας σαν παράμετρο το status και το όνομά του.

OPEN(3D) Ανοίγει ένα αρχείο και επιστρέφει τον κωδικό χειρισμού του (handle).

CLOSE(3E) Κλείνει ένα αρχείο.

READ(3F) Η ρουτίνα αυτή παίρνει σα παράμετρο τη διεύθυνση ενός buffer, τον αριθμό των bytes που θα διαβαστούν και τον κωδικό του αρχείου.

```
MOVE.L   #buffer,-(SP)
MOVE.L   #$200,-(SP) * Διάβασε
           512 bytes
MOVE.W   #handle,-(SP)
MOVE.W   #$3F,-(SP)
TRAP     #1
ADDQ.L   #12,SP
```

WRITE(40) Γράφει σε ένα αρχείο. Ομοια με τη READ.

MALLOC(48) Αυτή η ρουτίνα δεσμεύει μία περιοχή της μνήμης και επιστρέφει ένα pointer σ' αυτή. Αν κληθεί με παράμετρο -1 δίνει την ελεύθερη μνήμη.

```
MOVE.L   #$4000,-(SP)*
         Δέσμευσε16 Kb
MOVE.W   #$48,-(SP)
TRAP     #1
ADDQ.L   #6,SP
```

MFREE(49) Συμπλήρωμα της προηγούμενης. Επιστρέφει στο GEMDOS μια περιοχή μνήμης που είχε δεσμευτεί με τη MALLOC.

ΚΩΔΙΚΟΙ ΛΑΘΟΥΣ

Οι περισσότερες ρουτίνες επιστρέφουν μια τιμή στο D0. Αν αυτή είναι 0, όλα πήγαν καλά. Μια αρνητική τιμή όμως σημαίνει λάθος. Ας δούμε τη σημασία τους.

- -32: άγνωστος κωδικός ρουτίνας (invalid function number)
- -33: άγνωστο αρχείο (file not found)
- -34: άγνωστο μονοπάτι (pathname not found)
- -35: πολλά ανοιχτά αρχεία (too many files open)
- -36: αδύνατη προσπέλαση (access not possible)
- -37: άγνωστος κωδικός αρχείου (invalid handle number)
- -39: ανεπαρκής μνήμη (not enough memory)
- -40: λανθασμένη περιοχή μνήμης (invalid memory block address)
- -46: άγνωστο drive (invalid drive specification)
- -49: δεν υπάρχουν άλλα αρχεία (no more files)

Θα επανέλθω στο μέρος 2 για την κάλυψη των BIOS και XBIOS.

Ολοι όσοι ασχολούνται με προγραμματισμό, θα γνωρίζουν πως οι λόγοι που ώθησαν τώρα τελευταία τους προγραμματιστές να χρησιμοποιούν ευρέως γλώσσες σαν την Pascal και την C, είναι οι πρωτότυπες δομές που προσφέρουν (όπως πχ. Repeat-Until και Case) και η δυνατότητα χρήσης των Procedures και των Functions. Τα δύο τελευταία στοιχεία όμως, είναι τα σημαντικότερα "εργαλεία" που προσφέρουν αυτές οι γλώσσες σ'ένα προγραμματιστή, γιατί του δίνουν την δυνατότητα να φτιάξει προγράμματα με μεγάλη ευελιξία.

SUBPROGRAMS ΣΤΗΝ AMIGA - BASIC

ΤΟΥ Σ. ΓΙΩΤΑ

Αρχικά ας δούμε τι είναι μια Procedure και τι μια Function. Η Procedure είναι ένα υποπρόγραμμα το οποίο καλείται από το κυρίως πρόγραμμα για να κάνει κάποιες εργασίες που έχουμε καθορίσει εμείς από πρίν.

Η Function κάνει το ίδιο με την Procedure, με την διαφορά πως όταν την καλούμε, της δίνουμε κάποιες παραμέτρους (Call By Reference). Για παράδειγμα η εντολή CLS της BASIC δουλέυει ως Procedure ενώ η ABS(X) σαν Function αφού δέχεται την παράμετρο Χ.

Η AmigaBasic εκτός από τις πολλές δυνατότητες που μας προσφέρει για ήχο και γραφικά, μας δίνει και την δυνατότητα κατασκευής μιας Procedure ή μιας Function. Η διαφορά της έναντι των άλλων γλωσσών είναι ότι τις ονομάζει και τις δύο υποπρογράμματα (subprograms). Τα υποπρογράμματα στην Amiga Basic έχουν την εξής μορφή :

```
SUB   < όνομα >   [ λίστα παραμέτρων ] STATIC

      [ SHARED < μεταβλητές > ]
                 .
                 .
                 .
END SUB
```

(ΣΗΜ. Οσα βρίσκονται σε αγκύλες [] δεν είναι υποχρεωτικό να χρησιμοποιηθούν)

Ας δούμε όμως, γιατί είναι προτιμότερο να χρησιμοποιηθούν υποπρογράμματα αντί για υπορουτίνες.

Το παρακάτω πρόγραμμα σε Amiga Basic χρησιμοποιεί μια υπορουτίνα με το όνομα ATHR για τον υπολογισμό του αθροίσματος δύο αριθμών που πήραμε πρίν :

```
INPUT "ΔΩΣΕ ΔΥΟ ΑΡΙΘΜΟΥΣ : ",A,B
GOSUB ATHR
          .
          .
          .
END

ATHR:
      C=A+B
      PRINT C
RETURN
```

Η υπορουτίνα ATHR όμως, θα δουλεύει μόνο όταν οι μεταβλητές είναι Α και Β. Αν λοιπόν θελήσουμε να υπολογίσουμε στο ίδιο πρόγραμμα και το άθροισμα δύο άλλων αριθμών που βρίσκονται σε άλλες μεταβλητές (πχ. C και D) τότε θα αναγκαστούμε να φτιάξουμε μια άλλη υπορουτίνα που να δουλέυει με τις αντίστοιχες μεταβλήτες. Δεν θα'ναι όμως πιό εύκολο, να φτιάξουμε μια και μοναδική ρουτίνα που να δουλέυει με οποιεσδήποτε μεταβλητές;

Η απαντηση είναι σίγουρα ναί, αλλά πώς; Εδώ λοιπόν έρχονται τα υποπρογράμματα. Φτιάχνοντας ένα και μοναδικό υποπρόγραμμα, μπορούμε να υπολογίσουμε το άθροισμα δύο αριθμών που βρίσκονται σε οποιαδήποτε μεταβλητή μέσα στο πρόγραμμα. Ας δούμε πως γίνεται το παραπάνω πρόγραμμα με την χρήση υποπρογράμματος :

```
INPUT "ΔΩΣΕ ΔΥΟ ΑΡΙΘΜΟΥΣ : ",A,B
CALL ATHR(A,B)
```

```
.
.
.
END

SUB ATHR (X,Y) STATIC
        K=X+Y
        PRINT K

END SUB
```

Ετσι τώρα μπορούμε να καλέσουμε το υποπρόγραμμα ATHR σε οποιοδήποτε σημείο του προγράμματος και για οποιεσδήποτε μεταβλητές και να δουλέψει χωρίς κανένα πρόβλημα.

Στο συγκεκριμένο παράδειγμα, ορίζουμε ένα υποπρόγραμμα ATHR με παραμέτρους X και Y. Οταν λοιπόν καλείται, η τιμή του A πηγαίνει στο X και του B στο Y by reference. Επίσης το ίδιο θα συμβεί αν το καλέσουμε για μεταβλήτες C και D ή οποιεσδήποτε άλλες.

Το keyword STATIC είναι υποχρεωτικό για κάθε υποπρόγραμμα. Επίσης οι μεταβλητές που ορίζονται στο υποπρόγραμμα είναι local, δηλαδή χρησιμοποιούνται μόνο απ' αυτό. Γι'αυτό το υποπρόγραμμα δεν θα αναγνωρίσει καμμιά μεταβλητή που έχει οριστεί στο κύριως πρόγραμμα. Αν όμως εσείς για κάποιο λόγο θελήσετε να χρησιμοποιήσετε κάποια μεταβλητή του κυρίως προγράμματος τότε πρέπει να το δηλώσετε ρητά στο υποπρόγραμμα με την εντολή SHARED.

```
A=12:D=25
INPUT "ΔΩΣΕ ΔΥΟ ΑΡΙΘΜΟΥΣ ",C,B
CALL ATHR(C,B)
PRINT A
PRINT D
        .
        .
        .
END

SUB ATHR(X,Y) STATIC

        SHARED A,D

        K=X+Y
        A=K+1
        D=K+5
END SUB
```

Για να το καταλάβετε καλύτερα, τρέξτε το παραπάνω πρόγραμμα χωρίς να κάνετε SHARED και δείτε τι θα συμβεί...

Εχοντας λοιπόν όλα τα παραπάνω υπ'όψη, ας δούμε ένα πιό πολύπλοκο παράδειγμα για τα υποπρογράμματα:

```
A=12:D=25
INPUT "ΔΩΣΕ ΔΥΟ ΑΡΙΘΜΟΥΣ : ",C,D
CALL ATHR(C,B)
CALL SQUARE(C)
CALL SQUARE(B)
PRINT A
PRINT D
CALL ENDPRG
END

SUB ATHR(X,Y) STATIC

        SHARED A,D

        K=0
        K=X+Y
        A=K+1
        D=K+5
        PRINT K
END SUB

SUB SQUARE(N) STATIC

        P=0
        P=N^2
        PRINT P

END SUB

SUB ENDPRG  STATIC

        CLS
        PRINT "ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ ΑΠΟ ΤΟ USER..!!"

END SUB
```

Στο παραπάνω παράδειγμα, το υποπρόγραμμα SQUARE υπολογίζει το τετράγωνο ενός αριθμού, το δε ATHR κάνει ότι και στο προηγούμενο παράδειγμα. Στο τέλος καλείται το ENDPRG το οποίο καθαρίζει την οθόνη και τυπώνει το ανάλογο μήνυμα. Το SQUARE και το ATHR δουλεύουν σαν Functions, αφού δέχονται παραμέτρους όταν καλούνται, ενώ το ENDPRG σαν Procedure.

Τα πλεονεκτήματα όμως των υποπρογραμμάτων δεν σταματούν εδώ. Μπορείτε άνετα να χρησιμοποιήσετε τα παραπάνω υποπρογράμματα και σε άλλα προγράμματά σας που χρειάζονται αθροίσματα και τετράγωνα αριθμών!
Αυτό γιατί υπάρχει απόλυτη συμβατότητα των υποπρογραμμάτων με οποιαδήποτε πρόγραμμα.

Ετσι μπορείτε να φτιάξετε μια βιβλιοθήκη από υποπρογράμματα για να τα χρησιμοποιείτε ανάλογα με τις ανάγκες σας, όπου εσείς θέλετε.

Ελπίζω να καταλάβατε την χρησιμότητα και την λειτουργία των υποπρογραμμάτων όπως και τον τρόπο που τα φτιάχνουμε. Το μόνο που μένει λοιπόν είναι να βάλετε την φαντασία σας να δουλέψει....

ROCKMONITOR II

ΤΟΥ Γ. ΑΒΔΟΥΛΑ

Ο άνθρωπος είχε πάντα την έμφυτη ανάγκη να εξωτερικεύει τα συναισθήματά του, τις ιδέες και τις σκέψεις του. Αυτό γινόταν και γίνεται με διάφορους τρόπους μέσα από τη τέχνη κυρίως, με τη ζωγραφική, την ποίηση ή τη μουσική. Για τη ζωγραφική και τη ποίηση μεγαλύτερο ρόλο παίζει μάλλον το ταλέντο παρά οι γνώσεις, αλλά για τη μουσική είναι αναγκαίο να υπάρχει το κατάλληλο γνωστικό υπόβαθρο.

Γιατί λοιπόν να μή χρησιμοποιούμε τους υπολογιστές μας για να συνθέσουμε κάποιο μουσικό κομμάτι; Κάπως έτσι θα πρέπει να σκέφτηκαν πολλοί προγραμματιστές που άρχισαν να γράφουν προγράμματα μουσικής. Υπήρχε βέβαια ένα δίλημμα: να απευθύνονται στον απλό χρήστη που δεν έχει πολλές εξειδικευμένες γνώσεις και θέλει ευκολία χειρισμού ή στον έμπειρο και απαιτητικό μουσικό που ζητά πολλές δυνατότητες;

Το βέβαιο είναι οτι έγιναν πάμπολλες προσπάθειες και αρκετές απ' αυτές ήταν αξιόλογες. Ο καθένας είχε τη δική του ιδέα για το τρόπο χειρισμού και αρχικά επικράτησαν τα προγράμματα που είχαν το πεντάγραμμο στημένο και τις νότες από κάτω, οπότε έπαιρνες όποια νότα ήθελες και την τοποθετούσες σε μία συγκεκριμένη θέση.

Βέβαια, υπήρξαν διάφορες παραλλαγές και εξελίξεις και μία απ' αυτές θα εξετάσουμε σήμερα, καθώς έχουμε στα χέρια μας το Rockmonitor II.

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

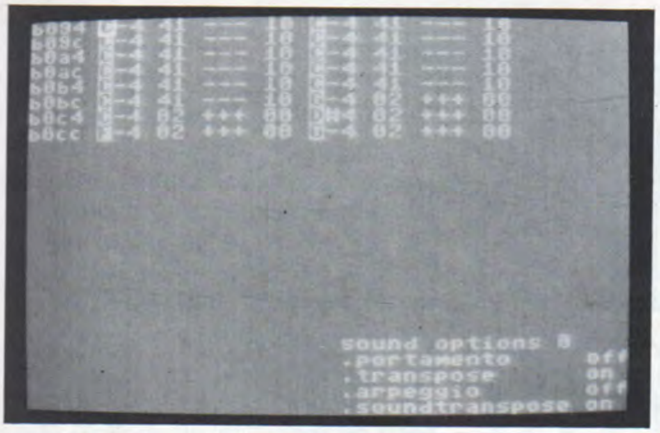
Αυτό το μουσικό πρόγραμμα δε χρησιμοποιεί τη μορφή του πενταγράμμου στην οποία αναφερθήκαμε προηγουμένως. Είναι κάτι πρωτότυπο στη κατηγορία του, γιατί λειτουργεί με βάση τις διευθύνσεις μνήμης του υπολογιστή. Προτού ξεκινήσουμε όμως την ανάλυση του προγράμματος, να σημειώσουμε οτι περιλαμβάνει samples από το Funky Drummer, το Microrythm και το DigiDrummer.

Η βασική οθόνη στην οποία δουλεύουμε είναι χωρισμένη σε δύο μέρη. Το πάνω μισό περιέχει τα TRACKS όπου εισάγουμε τα απαραίτητα στοιχεία για να συνθέσουμε ένα μουσικό κομμάτι και το κάτω όπου βρίσκονται διάφορες βοηθητικές εντολές, φίλτρα κτλ.



Στα TRACKS είναι όλη η πρωτοτυπία του προγράμματος. Υπάρχουν πέντε στήλες. Η πρώτη αναφέρεται στον αριθμό της σειράς που βρισκόμαστε. Οι σειρές είναι αριθμημένες από 00 ως FF. Η δεύτερη στήλη (που είναι ίδια με τη τρίτη και τέταρτη) είναι χωρισμένη σε άλλες μικρότερες, από τις οποίες καθορίζουμε το είδος του ήχου, τη διάρκεια, το ρυθμό και άλλα χρήσιμα στοιχεία.

Εδώ πρέπει να πούμε οτι το πρόγραμμα δουλεύει με ακολουθίες low και high bytes στις διευθύνσεις 9000-91FF (που αντιστοιχούν σε κάποιο αριθμό πχ. η 9000



στο 00 κοκ.) ενώ ο χώρος εργασίας στη μνήμη είναι από την 9200 μέχρι την 9FFF.

Στη πέμπτη και τελευταία στήλη βρίσκουμε τα drums, όπου μπορούμε να ρυθμίσουμε ταχύτητα, ένταση και ρυθμό.

Αυτή ήταν με λίγα λόγια η κύρια οθόνη μας και περνάμε τώρα σε κάποιες άλλες λειτουργίες.

ΑΛΛΟΙ ΧΕΙΡΙΣΜΟΙ

Το Rockmonitor II μας επιφυλάσσει κι άλλα μυστικά. Πατώντας το Return, περνάμε σε μια πιο αναλυτική μορφή του κυρίως μενού.

Εδώ το περιβάλλον είναι πιο φιλικό γι' αυτούς που δε γνωρίζουν πολλά από διευθύνσεις μνήμης αλλά δουλεύουν πιο άνετα με τις νότες και το πεντάγραμμο. Το τελευταίο δεν υπάρχει, όπως είπαμε ήδη, αλλά μπορείς να γράφεις νότες κατευθείαν στις στήλες πχ. A-1 ή A#3.

Πατώντας και πάλι Return επιστρέφουμε στην αρχική οθόνη. Μπορούμε να ορίσουμε την αρχή του μουσικού μας κομματιού, αν πάμε τον κέρσορα στη γραμμή που θέλουμε και πατήσουμε το F3, ενώ με το F5 ορίζουμε το τέλος.

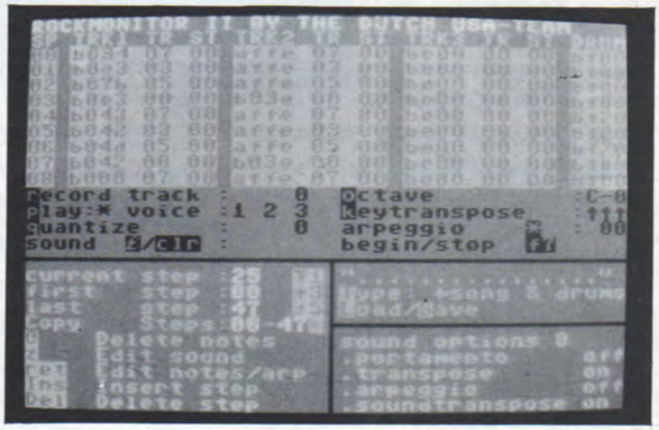
Με το F1 το τραγούδι παίζει (από το σημείο που είναι ο κέρσορας) και ταυτόχρονα μας ενημερώνει για το ποιά γραμμή διαβάζει κάθε στιγμή.

Ακόμα, αν πατήσουμε Shift και @ σβήνουμε όλες τις νότες που βλέπουμε, ενώ με το Del σβήνουμε τη σειρά στην οποία βρίσκεται ο κέρσορας. Κάτω δεξιά υπάρχουν και μερικές επιλογές που αναφέρονται σε καθαρά μουσικές ορολογίες.

Πατώντας τώρα το Z, βγαίνουμε σ'ένα μενού που πραγματικά εντυπωσιάζει με την ποικιλία επιλογών που διαθέτει: μπορούμε να δούμε τη κυματομορφή του κομματιού που φτιάχνουμε (πολύ βασικό), να χειριστούμε διάφορα φίλτρα και να ενεργοποιήσουμε λειτουργίες φπως sustain, vibrato level, portamento και τόσα άλλα που αν αρχίσουμε να τ' αναλύουμε όλα δεν θα φτάσουν ούτε οι μισές σελίδες του περιοδικού.

Φυσικά υπάρχει και η κλασική επιλογή για φόρτωμα και σώσιμο του κομματιού που έχουμε φτιάξει. Ακόμα, αν έχουμε το κατάλληλο πρόγραμμα μπορούμε να φορτώσουμε και sampled ήχους.

Αλλά εκτός από αυτά, το Rockmonitor II έχει και κάτι άλλο που το κάνει όχι απλά να ξεχωρίζει, αλλά το τοποθετεί στην κορυφή των προγραμμάτων μουσικής. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις το πληκτρολόγιο σου σαν Synthesizer. Πατώντας το F7, το border αλλάζει χρώμα και αρχίζει να παίζει το κομμάτι που έχουμε φτιάξει, ενώ συγχρόνως μπορούμε να παίξουμε από το πληκτρολόγιο!! Και δεν είναι μόνο αυτό, μπορείς να ανεβάσεις την οκτάβα που θα παίζει το πληκτρολόγιο. Και μια τελευταία παρατήρηση: πρίν πατήσουμε F7, πρέπει να πατήσουμε τα πλήκτρα <, >, ? για να ενεργοποιήσουμε τις 3 νότες.



ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Αυτό είναι το Rockmonitor II. Το μόνο πρόγραμμα μουσικής που καταφέρνει να συνδυάσει στοιχεία από όλα τα μουσικά πακέτα.

Βέβαια θα χρειαστεί ν' ασχοληθείτε αρκετά μαζί του για να μπορείτε να το χειρίζεστε με άνεση. Είναι μια καλή (αν όχι η καλύτερη) επιλογή για την συλλογή των μουσικών σας προγραμμάτων.

ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΕ ΑΠΟΔΟΤΙΚΟΤΕΡΑ ΤΟ ΣΥΜΒΑΤΟ ΣΑΣ

ΤΟΥ Β. ΛΟΥΜΗ



Είναι γνωστό ότι υπάρχουν πολλοί τρόποι για να κάνει κανείς μια δουλειά, μόνο που δεν είναι όλοι το ίδιο εύκολοι. Ετσι και με τη χρήση ενός συμβατού υπολογιστή, υπάρχουν μερικά κόλπα που απλουστεύουν σημαντικά τη ζωή των χρηστών, όπως και κάποια προγράμματα που αναλαμβάνουν να μας σώσουν από δυσάρεστες καταστάσεις. Θα εξετάσουμε μερικά από αυτά. Συγκεκριμένα, θα εξετάσουμε μερικούς τρόπους για την οργάνωση των αρχείων και των προγραμμάτων σας και θα αναφερθούμε σε μερικά χρήσιμα προγράμματα που βοηθούν εξαιρετικά το χρήστη.

Η οργάνωση είναι το πρώτο πράγμα που θα πρέπει να έχει υπόψη του ένας χρήστης.

Από τα πρώτα πράγματα που θα πρέπει να φροντίζει κανείς, είναι η ρύθμιση του λειτουργικού συστήματος, σύμφωνα με τις ανάγκες του. Στη πιο συνηθισμένη περίπτωση αυτό θα είναι κάποια έκδοση του MS-DOS ή του PC- DOS. Οπως είναι γνωστό, το DOS έχει τη δυνατότητα να προσαρμοστεί στις απαιτήσεις μας μέσω των αρχείων CONFIG. SYS και AUTOEXEC.BAT. Κάθε χρήστης θα πρέπει να φροντίζει για τη δημιουργία και την ανανέωση των αρχείων αυτών ώστε να γίνεται όσο το δυνατό πιο αποδοτική η δουλειά του.

Συγκεκριμένα, στο αρχείο CONFIG.SYS θα πρέπει να καθορίζεται ότι η χώρα χρήσης είναι η Ελλάδα, μέσω της εντολής COUNTRY με παράμετρο 039, ή η Βρεττανία, με παράμετρο 044, αν δεν υποστηρίζεται η Ελλάδα. Αυτό βοηθάει στη σωστή παρουσίαση της ημερομηνίας και της ώρας στην οθόνη και καθορίζει το νόμισμα που χρησιμοποιείται, επιπλέον όμως βοηθάει στη σωστή μετατροπή των καφαλαίων γραμμάτων σε μικρά και το αντίστροφο.

Αλλη εντολή που δέχεται το CONFIG.SYS είναι η BREAK, με την οποία ορίζετε πόσο συχνά θα ελέγχει το λειτουργικό σύστημα μήπως πατήσατε CTRL- C, για τη διακοπή κάποιας λειτουργίας. Καλό είναι να τη θέσετε ON, για να έχετε μεγαλύτερο έλεγχο πάνω στη ροή των προγραμμάτων.

Χρήσιμη είναι και η εντολή BUFFERS, την οποία καλό είναι να χρησιμοποιείτε με παράμετρο τουλάχιστο 10-15, ώστε να έχετε καλύτερη και γρηγορότερη απόδοση των δίσκων του συστήματός σας. Για τον ίδιο λόγο, θα πρέπει να ορίζετε παράμετρο τουλάχιστο 15-20 και ανάλογα με το πρόγραμμα που χρησιμοποιείτε ακόμα και 100, για την εντολή FILES. Ακόμη, μερικά προγράμματα δεν τρέχουν σωστά ή και καθόλου, αν δεν έχετε φορτώσει το ANSI.SYS με την εντολή DEVICE του αρχείου CONFIG. SYS, γι' αυτό καλό είναι να την συμπεριλάβετε στο δικό σας αρχείο CONFIG.SYS.

Αφού μιλήσαμε λίγο για το CONFIG.SYS, θα ασχοληθούμε τώρα με το AUTOEXEC.BAT. Καλό είναι να φορτώνετε αυτόματα όλα τα προγράμματα που θα σας φανούν χρήσιμα σε κάποια στιγμή. Τέτοια είναι τα προγράμματα για την αλλαγή του πληκτρολογίου από λατινικά σε ελληνικά και αντίστροφα, ελληνικές γραμματοσειρές για τις κάρτες EGA και VGA, και γενικά προγράμματα που αφορούν τη σωστή λειτουργία του υπολογιστή, όπως οδηγοί (drivers) για οθόνες, δίσκους, επεκτεταμένη μνήμη κ.α. Είναι φανερό ότι χωρίς αυτά τα προγραμματα, ο υπολογιστής όχι μόνο δε λειτουργεί σωστά, αλλά πολλές φορές και καθόλου, ανάλογα με τα προγράμματα.

Δυστυχώς, αρκετοί χρήστες δε δίνουν σημασία στο AUTOEXEC.BAT αρχείο τους, και πολλοί δε μπαίνουν καν στον κόπο να το φτιάξουν ή να το τροποποιήσουν όταν χρειαστεί. Κι όμως, έχουν πολλά να κερδίσουν από αυτό. Πρώτα απ' όλα, με το να χρησιμοποιούν το AUTOEXEC.BAT, τυποποιούν την εισαγωγική οθόνη του υπολογιστή τους, με συνέπεια να εί-

ναι σε θέση να αναγνωρίζουν ευκολότερα πότε κάτι δεν πάει καλά.

Για παράδειγμα, αν ο χρήστης έχει περιλάβει μια εντολή CHKDSK για τους δίσκους του συστήματός του, ειδικά μάλιστα αν έχει και σκληρό δίσκο, τότε είναι σε θέση να γνωρίζει κάθε φορά πόσο ελεύθερο χώρο έχει στους δίσκους και τη μνήμη του υπολογιστή, καθώς και πόσους κατεστραμμένους τομείς (bad sectors), πράγμα που μπορεί να είναι ένδειξη για κάποιο ιό. Ακόμη, γνωρίζοντας πόση ελεύθερη μνήμη έχει και πόση θα έπρεπε να έχει, μπορεί πάλι να προλάβει κάποιο ιό, προτού γίνει επικίνδυνος.

Τα παραπάνω δεν αποτελούν βέβαια πανάκεια για την πρόληψη των ιών, βοηθούν όμως πολύ σ' αυτήν και επιπλέον αποτελούν χρήσιμη πρακτική. Σκόπιμη είναι και η χρησιμοποίηση κάποιων από τα προγράμματα που κυκλοφορούν και παρουσιάζουν ένα κατάλογο των προγραμμάτων που βρίσκονται φορτωμένα στη μνήμη. Τέτοιο είναι πχ. το MEMINFO από τα PC TOOLS, τα PCMAP, MAPMEM, MEMLIST κα. Φυσικά για την προστασία από τους ιούς θα πρέπει να φορτώνετε αυτόματα και προγράμματα όπως το IMMUNE, τα οποία αναλαμβάνουν να σας προειδοποιογν για το αν κάποιος ιός προσπαθεί να προσβάλει το σύστημά σας.

Αυτά όμως για την προστασία από ιούς. Μια άλλη χρησιμότητα του AUTOEXEC.BAT είναι για να δίνουμε παραμέτρους στα διάφορα προγράμματά μας αυτόματα. Πολλά προγράμματα που δέχονται παραμέτρους, δίνουν τη δυνατότητα αντί να δίνουμε τις παραμέτρους αυτές κάθε φορά, να τις ορίζουμε μία φορά μόνο και να τις αντιστοιχίζουμε σε μια μεταβλητή, την οποία χρησιμοποιούν αντί για παραμέτρους. Ετσι πχ. αντί για PROG /par1 /par2 ..., μπορούμε να γραφουμε PROG, αφού πρώτα έχουμε ορίσει την εντολή SET progpars= /par1 /par2 στο αρχείο AUTOEXEC.BAT. Με τον τρόπο αυτό, απλοποιούμε τα πράγματα για μας, ειδικά αν χρησιμοποιούμε πολλά προγράμματα με πολλές παραμέτρους.

Πολύ σημαντική είναι και η δυνατότητα να ορίσουμε ένα "μονοπάτι", το οποίο θα ακολουθεί το λειτουργικό σύστημα κάθε φορά που θα ψάχνει να βρεί ένα αρχείο για να το εκτελέσει ή απλώς για να το χρησιμοποιήσει. Γι' αυτό θα πρέπει να χρησιμοποιούμε τις εντολές PATH και APPEND αντίστοιχα, μέσα από το AUTOEXEC.BAT. Η ευκολία που δίνουν αυτές οι εντολές κάνει την παρουσία τους επιβεβλημένη.

Με αυτά ολοκληρώνεται η αναφορά μας στα αρχεία CONFIG.SYS και AUTOEXEC.BAT, η οποία βέβαια δεν είχε σκοπό να περιγράψει όλες τις λειτουργίες τους, αλλά μόνο μερικές από τις πιο χρήσιμες δυνατότητές τους. Τελευταία, αλλά όχι λιγότερο σπουδαία, θα είναι η αναφορά μας στην οργάνωση των προγραμμάτων. Οσον αφορά τις δισκέτες και το σκληρό δίσκο σας, φροντίστε να φτιάχνετε αρκετά subdirectories και μάλιστα ένα για κάθε εφαρμογή. Αν είναι απαραίτητο να τοποθετήσετε περισσότερες εφαρμογές στο ίδιο directory, φροντίστε να είναι ομοειδείς: τα παιχνίδια μαζί, τα utilities μαζί κοκ. Φροντίστε ακόμη να μην αφήνετε στους δίσκους σας αρχεία που δεν τα χρειάζεστε πλέον. Πολλοί χρήστες εκπλήσσονται από το πλήθος των άχρηστων και άσχετων αρχείων που ανακαλύπτουν μια μέρα στους δίσκους τους, συνήθως την ημέρα που θα έδιναν το ένα τους drive για μερικά bytes παραπάνω στο δίσκο τους.

> **ΕΝΑΣ ΟΡΓΑΝΩΜΕΝΟΣ ΧΡΗΣΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΧΡΗΣΤΗΣ ΜΕ ΛΙΓΟΤΕΡΕΣ ΣΚΟΤΟΥΡΕΣ ΚΑΙ ΜΠΕΛΑΔΕΣ ΣΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΤΟΥ**

Φροντίστε να τοποθετείτε πάντα ετικέτες πάνω στις δισκέτες σας, στις οποίες να γράφετε με καθαρά γράμματα και αν γίνεται με μολύβι, τα προγράμματα που περιέχουν και τον ελεύθερο χώρο που απομένει, ώστε να τον έχετε πρόχειρο αν χρειαστεί να τοποθετήσετε πάνω τους κι άλλο πρόγραμμα. Να τοποθετείτε πάντα τις ασφάλειες κατά του σβησίματος, για να αποφύγετε τις δυσάρεστες εμπειρίες όπως ιοί και αθέλητες διαγραφές. Τέλος, διατηρείτε τις δισκέτες πάντα μέσα στο φάκελλό τους, και τους φακέλλους μέσα σε δισκετοθήκες ή σε κουτιά, κατά κατηγορίες: οι γλώσσες προγραμματισμού μαζί, τα utilities μαζί, οι περιπέτειες μαζί, οι εξομοιωτές μαζί κτλ. Ετσι θα γλυτώσετε χρόνο και κόπο, όταν θα ψάχνετε για κάποιο πρόγραμμα. Και σαν τελευταίο μέτρο, κρατάτε αντίγραφα των σημαντικότερων προγραμμάτων σας, ειδικά αν σας είναι δύσκολο να τα βρείτε ξανά σε περίπτωση που σας καταστραφούν.

ΜΕΡΙΚΑ ΧΡΗΣΙΜΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

Θα αναφερθούμε τώρα σε μερικά προγράμματα που διευκολύνουν με τη λειτουργία τους το χρήστη. Ενα από τα πιο χρήσιμα προγράμματα είναι το NORTON DOS EDITOR και τα ανάλογά του, DOSKEY, DOSEDIT κτλ. Αυτά τα προγράμματα αναλαμβάνουν να κρατούν μια λίστα με τις εντολές που εισάγει ο χρήστης από τη γραμμή εντολών (command line) και επιτρέπουν την ανάκληση οποιασδήποτε από αυτές με το πάτημα ενός πλήκτρου, καθώς και την τροποποίησή της με τρόπο πολύ εύκολο. Η χρήση τους είναι πολύ εύκολη και η δύναμη και οι ευκολίες που προσφέρουν τόσο μεγάλες ωστε όποιος τα χρησιμοποιήσει μια φορά δεν μπορεί να τα απαρνηθεί έπειτα. Η αξία τους φαίνεται και από το γεγονός οτι η IBM και η MICROSOFT ενσωματώνουν τελικά αυτή τη λειτουργία στις εκδόσεις του OS/2.

Αλλο χρήσιμο πρόγραμμα είναι το LIST. Αυτό έχει τη δυνατότητα να παρουσιάζει στην οθόνη ή στον εκτυπωτή τα περιεχόμενα ενός αρχείου, επιτρέποντας στο χρήστη να μετακινείται μπρος-πίσω στο κείμενο, να το βλέπει σε μορφή ASCII ή HEX, να διπλώνει τις μακριές γραμμές κ.α. Αυτό το πρόγραμμα κάνει όσα θα έπρεπε να κάνει η εντολή TYPE, και ακόμη περισσότερα. Χρήσιμα είναι και τα προγράμματα όπως το SIZE, το FREE και το MEMORY. Μία λειτουργία σαν τη τελευταία έχει ενσωματωθεί στη έκδοση 4 του DOS. Συγκεκριμένα, το SIZE μας πληροφορεί για το μέγεθος που καταλαμβάνουν τα προγράμματα, π.χ. όλα όσα βρίσκονται στο directory GAMES. Το FREE μας λέει πόσος χώρος υπάρχει ελεύθερος σε ενα δίσκο και το MEMORY μας πληροφορεί για τη μνήμη.

Χωρίς αμφιβολία πάντως, απο τα ποιό χρήσιμα, αν όχι τα χρησιμότερα, προγράμματα ειναι τα PC TOOLS, τα NORTON UTILITIES και τα ανάλογα με αυτά. Με αυτά έχει κανείς τη δυνατότητα να κάνει πράγματα όπως τα ακόλουθα : Να ανακτήσει σβησμένα αρχεία και καταλόγους (directories), να μορφοποιήσει (format) τους δίσκους γρηγορότερα, ευκολότερα ή απλώς ... διαφορετικά απο το συνηθισμένο, να ακυρώσει τα αποτελέσματα μιας μορφοποίησης που έγινε καταλάθος, να ταξινομήσει τα αρχεία στις δισκέττες, να βελτιστοποιήσει τη κατανομή των αρχείων στο δίσκο για καλύτερη απόδοση του δίσκου, να πάρει στατιστικά στοιχεία για το σύστημα, να δεί και να αλλάξει τα περιεχόμενα των αρχείων και της μνήμης κ.α.

Ειναι τόσο χρήσιμα αυτά τα προγράμματα, ώστε έχουν δημιουργήσει μιά αγορά απο μόνα τους.

Και όσο και αν ευχόμαστε να μην χρειαστεί να τα χρησιμοποιήσετε ποτέ, ειναι καλό να ξέρετε οτι το αγαπημένο σας παιχνιδάκι που έχει καταστραφεί -απο άγνωστη αιτία - μπορείτε να το επαναφέρετε με το πάτημα και μόνο λίγων πλήκτρων.

Κάπου εδώ όμως πρέπει να σας αφήσουμε για τώρα.

Ραντεβού τον επόμενο μήνα

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

COLLISION DETECTION ΣΕ XOR MODE

Αυτή τη φορά όπως βλέπετε έχουμε δύο listings, τα οποία χρησιμοποιούν xor mode για την κίνηση των sprites. Ας τα δούμε αναλυτικά:

Το listing 1 είναι γραμμένο σε Locomotive basic και αποτελείται από μερικές ρουτίνες που ανέκαθεν ηταν ο καημός των απανταχού αρχαρίων στον Amstrad. Μπορείτε επιτέλους να κινήσετε τα sprites σας χωρις να καταστρέψετε τα background γραφικά πανω στα οποία γίνεται η κίνηση.

Επίσης υπάρχει μια απλούστατη collision detection, το πρόγραμμα δηλαδή καταλαβαίνει αν συγκρουστήκατε με το άλλο sprite που κινείται ταυτόχρονα στην οθονη. Η xor mode επιτυγχάνεται με την εντολή move x,y,1. Προσέξτε ότι η εντολή αυτή δεν τοποθετεί τα sprites στην οθονη ανά θέση χαρακτήρα αλλά ανά pixel. Ο υποτυπώδης έλεγχος σύγκρουσης γίνεται στην γραμμή 70 και η κίνηση του χαρακτήρα σας γίνεται με τα cursor keys. Οταν συγκρουστούν τα δύο sprites που είναι στην οθονη, γίνεται μια έκρηξη που κι αυτή δεν επηρεάζει τα background γραφικά. Τέλος να πούμε πως η εντολη symbol δεν είναι απαραίτητη και μπορείτε να βάλετε όποιον χαρακτήρα θέλετε στις chr$().

Το listing 2 είναι γραμμένο σε Laser basic και δείχνει τον απλούστερο τρόπο με τον οποίο μπορούμε να έχουμε collision detection στη γλώσσα αυτή. Η βασικότερη προϋπόθεση είναι να κινείται διαρκώς το sprite που θέλουμε να ελέγξουμε (στη συγκεκριμένη περίπτωση είναι ένα φαντασματάκι). Παράλληλα το φαντασματάκι αυτό είναι σε xor mode. Ο έλεγχος σύγκρουσης γίνεται με την εντολή XMOV,@X%,1,1 στη γραμμή 100. Συγκεκριμένα κάθε φορά που έρχεται σε επαφή με κάποιο άλλο pixel, η μεταβλητή X% αυξάνεται κατά μια μονάδα. Το φαντασματάκι σας το ελέγχετε με το joystick και προς τις τέσσερεις κατευθύνσεις. Το πρόγραμμα χρειάζεται τα ήδη δημιουργημένα sprites της γλώσσας για να τρέξει.

LISTING 1

```
10 A$=INKEY$:V=400:T=250:Y=190:X=232:MODE 1:GOSUB 80
20 TAG:IF INKEY(2)=0 THEN Y=Y-2:MOVE X,Y,,1:PRINT CHR$(240)+CHR$(241);
   :MOVE X,Y,,1:PRINT CHR$(240)+CHR$(241);:ELSE IF INKEY(8)=0 THEN X=X-2:
   MOVE X,Y,,1:PRINT CHR$(240)+CHR$(241);: MOVE X,Y,,1:
   PRINT CHR$(240)+CHR$(241);
30 MOVE X,Y,,1:PRINT CHR$(240)+CHR$(241);:MOVE X,Y,,1:PRINT
   CHR$(240)+CHR$(241);
40 IF INKEY(0)=0 THEN Y=Y+2:MOVE X,Y,,1:PRINT CHR$(240)+CHR$(241)
   ;:MOVE X,Y,,1:PRINT CHR$(240)+CHR$(241);:ELSE IF INKEY(1)=0 THEN
   X=X+2:MOVE X,Y,,1:PRINT CHR$(240)+CHR$(241);:MOVE X,Y,,1:PRINT
   CHR$(240)+CHR$(241);
50 V=V-1:T=T:MOVE V,T,,1:PRINT CHR$(245);:MOVE V,T,,1:PRINT CHR$(245);
60 MOVE V,T,,1:PRINT CHR$(245);:MOVE V,T,,1:PRINT CHR$(245);
70 IF X+15>V AND X<V+7 AND Y<T+15 AND Y+11>T THEN FOR A=1 TO
   12:MOVE X,Y,,1:PRINT CHR$(238);:SOUND 5,1,2,9:MOVE V,T,,1:PRINT
   CHR$(238);:NEXT A:CLEAR INPUT:STOP  ELSE 20
80 SYMBOL 240,0,0,1,2,2,6,5,4:SYMBOL 241,0,128,192,32,32,48,80,144:RETURN
```

LISTING 2

```
10 :SCLS:MEMORY 10000::MSET,10001::SSPR,100,@7000:A$="SPT2SPR":: GSPR,@A$
20 :ONHI::SET,0::SPN,2::HGT,1::LEN,1::ROW,120::ICOL,50::KEY,72::
   X%=0::SP1,2::SP2,2::SP3,2::SP4,2::PTXR
30 :SET,1::SPN,3::HGT,0::COL,120::ROW,35::LEN,-1::SP1,3::SP2,3:: SP3,3::SP4,3::PTBL
40 :SET,2::SPN,25::HGT,0::LEN,-2::COL,120::ROW,5::SP1,25::SP2,25:: SP3,26::SP4,26::PTBL
50 :SET,3::spn,3::SPN,3::HGT,0::COL,220::ROW,75::LEN,-1::SP1,3::
   SP2,3::SP3,3::SP4,3::PTBL
60 :SET,4::SPN,25::HGT,0::COL,160::ROW,135::LEN,-1::SP1,25::SP2,26::
   SP3,25::SP4,26::PTBL
70 A$="WMOVBWMOVCWMOVDWMOVE "::ISET,@A$::IRUN,5
80 FOR A=1 TO 20::ROW,RND*100::COL,RND*50:;SPN,1::PTBL:NEXT A
90 FOR A=1 TO 20:;ROW,150::COL,RND*130::SPN,1::PTBL:NEXT A
100 :SET,0::SPN,2::HGT,1::LEN,1::XMVJ,@X%,1,1:IF X%>0 THEN STOP
110 IF JOY(0)=0 THEN :SET,0::LEN,0::HGT,1::XMOV,@X%
120 GOTO 100
```

ΤΟΥ Γ. ΣΠΙΝΟΥ

ROCK ME AMADEUS

Πριν από μερικά χρόνια, τότε που τα 64K RAM ήταν τεράστια ποσότητα μνήμης και τα 16 χρώματα στην οθόνη ήταν υπερβολή για το μάτι, οι χρήστες των καταπληκτικών -τότε- 8 bit μηχανημάτων (όπως εγώ) ήταν έτοιμοι να εντυπωσιαστούν με το παραμικρό. Ειδικά στην δική μου περίπτωση, έχοντας ένα Acorn Electron πράγμα που σήμαινε όχι ιδιαίτερα αξιόλογα παιχνίδια, το να ακούσω σε μια έκθεση ένα γειτονικό Commodore 64 να φωνάζει "Ghostbusters" με χαρακτηριστική άνεση, αποτελούσε μια αρκετά δυνατή έκπληξη. Αυτό όμως που μου προξενεί ακόμα, μεγαλύτερη έκπληξη είναι πως ακόμα και σήμερα, 6 χρόνια αργότερα όλοι εντυπωσιάζονται όταν ακούν ένα computer να μιλάει ή να παίζει μουσική.

Στο άρθρο αυτό θα δούμε πως γίνονται όλα αυτά τα πράγματα που κάποτε μας άφηναν με το στόμα ανοιχτό. Θα περιγράψουμε με πάρα πολύ απλά λόγια πως γίνεται η μετατροπή του σήματος από αναλογικό σε ψηφιακό (αποφεύγοντας τους τεχνικούς όρους που θα μπορούσαν να μπερδέψουν χωρίς να προσφέρουν και τίποτα ιδιαίτερο), για όσους δεν γνωρίζουν ήδη τη διαδικασία. Στη συνέχεια θα αναφερθούμε σε ένα sampler που χρησιμοποιείται συνήθως στον Αρχιμήδη, και θα δούμε πως μπορούμε να επεξεργαστούμε τον ήχο όταν έχουμε καταφέρει να τον μετατρέψουμε σε bytes.

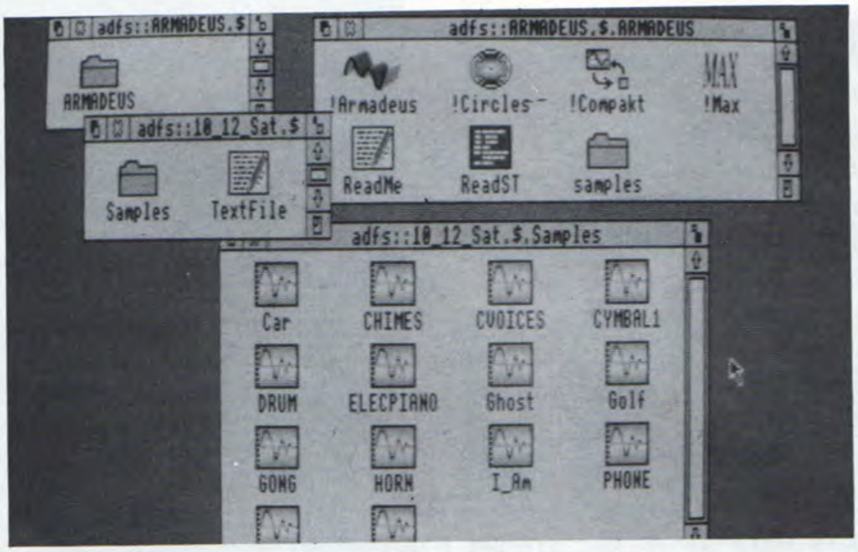
SAMPLING

Μια ηχητική πηγή παρέχει μια μεταβαλλόμενη τάση που αποτελεί το ακουστικό σήμα. Οπως ίσως φαίνεται, η πιο δύσκολη δουλειά έχει ήδη γίνει. Αφού έχουμε ένα ακουστικό σήμα (φωνή, μουσική) με τη μορφή μιας αναλογικής τάσης, δεν έχουμε παρά να το μετατρέψουμε σε ψηφιακή μορφή. Αυτή είναι η δουλειά του sampler.

Η συσκευή αυτή περιέχει ένα ειδικό ολοκληρωμένο κύκλωμα που δέχεται μια αναλογική τάση και την εκφράζει ψηφιακά. Οταν ο sampler είναι 8 bit, τότε κάθε αναλογική τάση εκφράζεται με μία τιμή ανάμεσα στο 0 και στο 255. Φυσικά καταλαβαίνει κανείς οτι με ένα sampler στα 16 bit έχουμε πολύ καλύτερη ποιότητα αφού το πεδίο τιμών είναι από 0 ως 32767. Υπάρχει όμως κι άλλος ένας παράγοντας που επηρεάζει την ποιότητα ψηφιοποίησης και θα τον δούμε παρακάτω.

Αφού όπως είδαμε υπάρχει η δυνατότητα μετατροπής του αναλογικού σήματος σε ψηφιακό, δεν έχουμε παρά να μετατρέψουμε μια σειρά από τάσεις για το κατάλληλο χρονικό διάστημα κι έτσι θα έχουμε το αντίστοιχο κομμάτι ήχου ψηφιοποιημένο. Κι εδώ παρουσιάζεται ένα ακόμα πρόβλημα. Κάθε πότε θα πρέπει να παίρνουμε ένα δείγμα τάσης από την ηχητική πηγή;

Δηλαδή τί συχνότητα δειγματοληψίας θα χρησιμοποιήσουμε; Την απάντηση δίνει το περίφημο θεώρημα του Nyquist, που λέει οτι η συχνότητα δειγματοληψίας πρέπει να είναι διπλάσια από τη συχνότητα του σήματος για να μην έχουμε ακουστική παραμόρφωση.



Αν όμως επιχειρήσουμε να κάνουμε sampling στα 40 KHz για 20 δευτερόλεπτα, θα πάρουμε το μήνυμα "Not enough memory" ή κάτι παρόμοιο από τον υπολογιστή μας. Κι αυτό γιατί όσο μεγαλύτερη είναι η συχνότητα δειγματοληψίας, τόσο περισσότερη μνήμη απαιτείται. Ετσι θα πρέπει να γίνεται ένας συμβιβασμός ματαξύ συχνότητας και χρονικής διάρκειας (τουλάχιστον μέχρι να βγεί το μοντέλο του Αρχιμήδη με τα 64 MB RAM).

Υπάρχουν αρκετοί samplers στα 8, 16 ή και 24 bits που πιάνουν συχνότητες μέχρι και 160 Khz και μπορεί να είναι μονοφωνικοί ή στερεοφωνικοί. Για να επιλέξετε, πρέπει να ξεκαθαρίσετε τί δουλειά θέλετε να κάνετε και πόσα χρήματα μπορείτε να ξοδέψετε. Στην περίπτωσή μας η δουλειά ήταν: sampling ήχων που θα χρησιμεύσουν για όργανα σε πακέτα μουσικών προγραμμάτων, καθώς και sampling ειδικών εφφέ και φωνής για παιχνίδια και demos. Ετσι, χρησιμοποιήσαμε τον A448bm της Armadillo. O sampler αυτός είναι 8 bit, μονοφωνικός, με συχνότητες δειγματοληψίας ανάμεσα στα 4.2 KHz και στα 41.7 KHz. Η πλακέτα του είναι αραιοκατοικημένη και μπορεί να δεχτεί επιπλέον chips για να υποστηρίζει MIDI.

Δεν θα πούμε τίποτα περισσότερο για τη κάρτα, εκτός από το ότι περιέχει μια μικρή ROM με τις εντολές που χρειάζονται για τη κάλυψη των βασικών λειτουργιών της. Ετσι ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει τη κάρτα κάνοντας μερικά SWI calls, χωρίς να μπερδευτεί με assembly.

TO SOFTWARE

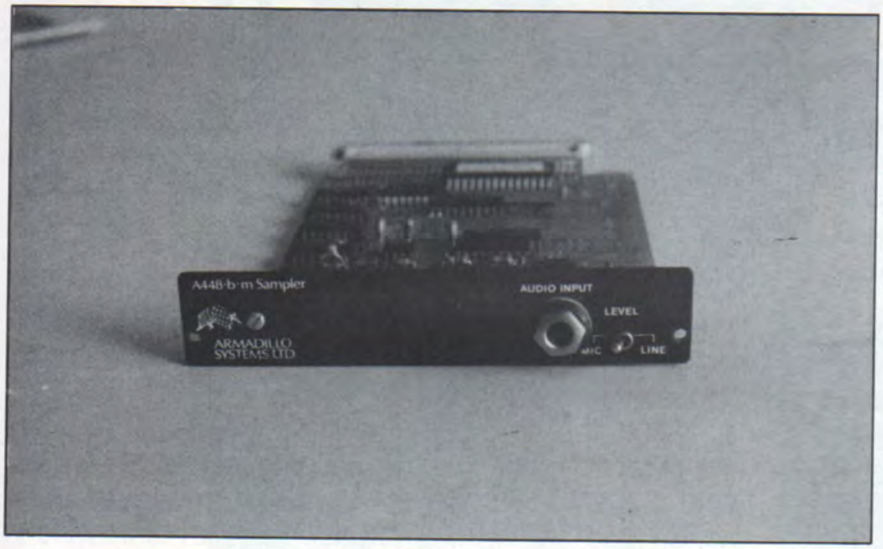
Ολα αυτά τα ωραία πράγματα θα ήταν άχρηστα αν δεν υπήρχε και το κατάλληλο πρόγραμμα επεξεργασίας των ήχων. Κι εδώ έρχεται να παίξει το ρόλο του το Armadeus. [Κάνω μια παρένθεση για να πω κάτι για το τρόπο με τον οποίο ονομάζονται όλα σχεδόν τα προϊόντα που σχετίζονται με τον Αρχιμήδη. Θα έχετε ίσως παρατηρήσει όλα αυτά τα ARM που υπάρχουν στην αρχή των ονομάτων (Armadeus, Armadillo κτλ). Είναι μάλλον αποτέλεσμα μιας ειδικής ψύχωσης που παθαίνουν ορισμένες κατηγορίες κατασκευαστών και χρηστών, όπως αυτοί του Macintosh (MAC-paint, MAC-write, MAC-τα πάντα)].

Το πρόγραμμα (δημιούργημα της εταιρίας Clares), ακολουθεί τη συνηθισμένη μορφή των εφαρμογών του Risc OS.

Δηλαδή υπάρχει το κεντρικό παράθυρο στο οποίο είναι προσαρτημένο το toolbox που περιέχει τις βασικές λειτουργίες. Αν κάνουμε click μέσα στο παράθυρο εμφανίζεται το κεντρικό μενού με τις εξής επιλογές: File, Misc, Show, Sampling, Markers, Processing, Cut/Paste, Conversions, Looping.

Ας δούμε τις σημαντικότερες επιμέρους λειτουργίες.

FILE: Εδώ ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να σώσει ενα sample ή να το μετατρέψει σε module. Το module είναι μια ειδική περίπτωση εκτελέσιμου κώδικα (που στη περίπτωση του ήχου περιέχει και data) που μπορεί να μεταφέρεται μέσα στο μηχάνημα κατά βούληση του λειτουργικού και έτσι να γίνεται δυναμική αναδιάρθρωση της μνήμης. Ταυτόχρονα το κάθε module πρέπει να λειτουργεί με αυστηρά καθορισμένο τρόπο, δηλ. να παρέχει λίστα των λειτουργιών του και help γι' αυτές, να δίνει τα ανάλογα SWI calls κτλ. Αυτά βέβαια φαίνονται από τη πλευρά του χρήστη γιατί η πλευρά του προγραμματιστή είναι μια μεγάλη και δακρύβρεχτη ιστορία.



Ετσι το κάθε module ήχου ενεργοποιείται με το όνομά του και παράγει τον αντίστοιχο ήχο.

MISC: Οπως θα καταλάβατε, εδώ βρίσκονται όλες οι λειτουργίες που δεν κόλλαγαν πουθενά αλλού, όπως: η κατάσταση του εσωτερικού μεγαφώνου (ανοικτό/κλειστό), η επανάληψη ή όχι ενός κομματιού, ο τύπος του sample, οι εκτυπώσεις κυματομορφών κ.α.

SHOW: Από το μενού αυτό, με την κατάλληλη επιλογή κάθε φορά, ο χρήστης μπορεί να ανοίξει τα παράθυρα της κυματομορφής, της τοποθέτησης των κοματιών, της στατιστικής και των επιλογών midi.

SAMPLING: Εδώ μπορούμε να ρυθμίσουμε όλες τις παραμέτρους που είναι απαραίτητες για τη δειγματοληψία, καθώς και να ορίσουμε την έναρξή της, να ακούσουμε το sample με διάφορους τρόπους, να δούμε τη στάθμη του σε VU meter, ακόμα και να πάρουμε την ανάλυση Fourier σε real time!!

MARKERS: Απλά καθορίζουν την αρχή και το τέλος του δείγματος.

PROCESSING: Συνοπτικά εδώ θα αναφέρουμε οτι υπάρχει μια σειρά από λειτουργίες που μπορούν να κάνουν σε ένα μουσικό κομμάτι ότι περάσει από το μυαλό σας! Πχ. Reverse, Low & high pass filter, Echo, Fade in & out, Gate on/off, Scale, Gain, Clear, Delete.

CUT/PASTE: Εδώ υπάρχουν δυνατότητες παρόμοιες με αυτές που συναντάμε σε ...επεξεργαστές κειμένου: cut, paste, move, replace, overlay. Φυσικά ενεργούν πάνω σε samples.

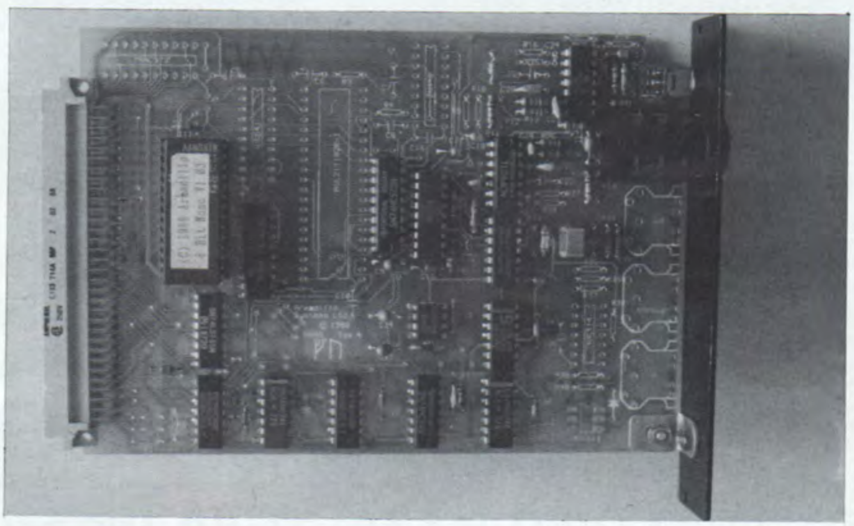
CONVERSIONS: Η επιλογή αυτή μας επιτρέπει να μετατρέπουμε τα δείγματα από τον ένα τύπο στον άλλο (signed ή logarithmic).

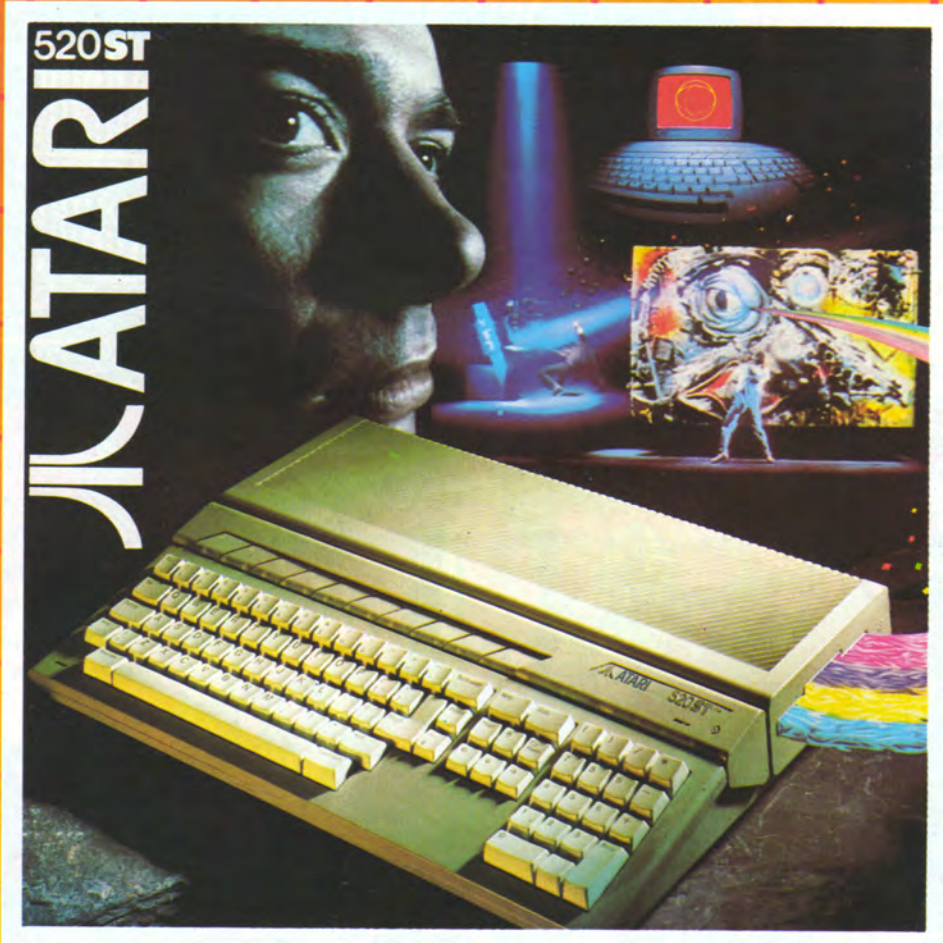
LOOPING: Εδώ φτάνουμε στη δημιουργία τραγουδιών. Την επιλογή αυτή ακολουθεί ένα μεγάλο υπομενού, που με τη σειρά του περιέχει άλλα μικρότερα.

Εμείς πολύ απλά θα πούμε τα εξής: Για να φτιάξει κανείς ένα τραγούδι με το Armadeus χρησιμοποιεί μια ενότητα από samples, τα οποία τοποθετεί όπως νομίζει αυτός καλύτερα με τέτοιο τρόπο ώστε να συνθέτουν το αρχικό τραγούδι. Βασισμένος κανείς στις δυνατότητες του προγράμματος και στο γεγονός οτι τα σημερινά τραγούδια στηρίζονται σε μεγάλο βαθμό στην επανάληψη, μπορεί να αναπλάσει από συγκεκριμένα samples ολόκληρο το τραγούδι.

Βέβαια ο τρόπος αυτός είναι μνημοβόρος αλλά έχει καλά αποτελέσματα, ειδικά αν ο χρήστης δεν ξέρει πολλά από μουσική.

Κλείνοντας, θα πρέπει να πούμε οτι το sampling είναι μόνο η αρχή της ζωής ενός ήχου μέσα στον υπολογιστή και μόνο η φαντασία του χρήστη μπορεί να περιορίσει τη χρήση των samples.





POWER PACK

ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ

20 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΝΕΟ ΜΟΝΤΕΛΟ

520 STE ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΑ
DIGITAL
ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟΣ ΗΧΟΣ
4096 ΧΡΩΜΑΤΑ

ENTERTAINMENT SOFTWARE



DISCOVERY PACK

ΕΡΓΑΣΤΕΙΤΕ ΜΑΘΕΤΕ ΚΑΙ ΠΑΙΞΤΕ ΜΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ATARI ST



FirST BASIC



S.T.O.S.



NEOCHROME



ST TOUR

ΤΕΣΣΕΡΑ TOP ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΚΑΙ ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ DISCOVERY PACK

Αποκλειστική αντιπροσωπεία **ΕΛΚΑΤ ΑΕ**

Σόλωνος 26, 106 73 Αθήνα Τηλ.: 3640719, 3642985 · Υποκ/μα Θεσσαλονίκης: Βασ. Γεωργίου 12 Τηλ. 031/833581

ΤΟΥ

Γ. ΚΟΥΣΕΡΑ

RAILROAD TYCOON

Ενας πολύ πρωτότυπος, οπωσδήποτε, εξομοιωτής από την άφθαστη Microprose που σας καλεί να ζήσετε τις συγκινήσεις της επανάστασης των σιδηροδρόμων

Πάντα μου άρεσαν τα παιχνίδια όπου ο χρήστης έπρεπε κατά 90% να χρησιμοποιεί το μυαλό του και κατά 10% το joystick.

Οχι οτι δεν παίζω shoot 'em up, αλλά οι κατασκευαστές παιχνιδιών τακτικής και στρατηγικής έχουν κάνει τέτοια ποιοτικά άλματα τον τελευταίο καιρό που δεν αντέχω στον πειρασμό να δοκιμάζω όσο γίνεται περισσότερα απ' αυτά. Βέβαια, ο καταιγισμός είναι τέτοιος που δεν μπορώ να τα παίζω όλα, αλλά τουλάχιστον τα καλύτερα δε μου ξεφεύγουν!

Μόλις είχα συνέλθει λοιπόν από μια σαρανταήμερη απόλαυση με το MIDWINTER (τί παιχνίδι κι αυτό! - χρήστες του PC μή το χάσετε, κυκλοφόρησε και για συμβατούς), έφτασε στα γραφεία του περιοδικού κατευθείαν από τη Microprose (έχουμε και τις διασυνδέσεις μας παρακαλώ) ένα ογκώδες κουτί που περιείχε ένα από τα τελευταία δημιουργήματα της εταιρίας: το RAILROAD TYCOON.

Πρόκειται για ένα παιχνίδι με πολύ πρωτότυπη υπόθεση και άπειρο βάθος, γεγονός που το κάνει ελκυστικό. Είναι όμως προτιμότερο να δούμε τα πράγματα με κάποια σειρά, γιατί αν παρασυρθώ κι αρχίσω να γράφω ανεξέλεγκτα τις εντυπώσεις μου...

ΔΗΛΩΣΗ ΔΙΑΜΑΡΤΥΡΙΑΣ

Οι συντάκτες Σ. Σεργιάννης και Θ. Ραφτόπουλος δηλώνουν την έντονη αγανάκτηση τους γιατί ο αρχισυντάκτης φερόμενος απολυταρχικά και κάνοντας κατάχρηση εξουσίας, δεν άφησε κανέναν άλλον να κάνει MEGA REVIEW αυτού του μήνα

ΠΡΩΤΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

Το πακέτο του παιχνιδιού είναι εξαιρετικό όπως άλλωστε μας έχει συνηθίσει η Microprose. Ενα βαρύ και πολυτελές Manual 180 σελίδων εξηγεί με κάθε λεπτομέρεια, όχι μόνο πως θα παίξετε το παιχνίδι αλλά και την ιστορία της εξέλιξης των σιδηροδρόμων, τους τρόπους κατασκευής γραμμών, την αρχή λειτουργίας των μηχανών, τις τεχνικές κατασκευής τούνελ και πολλά άλλα που αν τα μάθετε θα είστε σωστή φορητή εγκυκλοπαίδεια. Πρόκειται, χωρίς υπερβολή, για ένα εκπληκτικό δείγμα σεβασμού στο χρήστη. Ελπίζω μόνο να διατηρηθεί το επίπεδο αυτό και μέχρι τώρα δεν έχω λόγους που να με κάνουν να πιστεύω το αντίθετο. Ακόμα, μέσα στο κουτί περιέχονται δύο βοηθητικές κάρτες-οδηγοί, ένα χωριστό manual που εξηγεί την εγκατάσταση (installation) και βέβαια οι τρείς δισκέτες του παιχνιδιού.

Στο σημείο αυτό θα σας πώ κάτι για να μην ταλαιπωρηθείτε όπως εγώ! Το RAILROAD TYCOON δεν παιζεται αν δε διαβάσετε ένα σημαντικό μέρος του manual. Κι αυτό όχι γιατί είναι ο χειρισμός του πολύπλοκος αλλά γιατί πρέπει να έχετε μπει στο πνεύμα της εποχής που διαδραματίζονται τα γεγονότα. Διαβάστε το σαν βιβλίο. Μόνο έτσι θα μπορέσετε να νιώσετε την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Είναι όμως καιρός να δούμε από κοντά την υπόθεση.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ξεκινάτε σαν πρόεδρος μιας νεοϊδρυθείσας σιδηροδρομικής εταιρίας, την εποχή ακριβώς που αρχίζει η μεγάλη ανάπτυξη των σιδηροδρόμων (η ακριβής χρονολογία εξαρτάται από τον τόπο). Μπορείτε να παίξετε στις ΗΠΑ, στην Αγγλία ή στην Ευρώπη. Στόχος σας είναι να εξαπλώσετε τις δραστηριότητες της εταιρίας όσο το δυνατόν περισσότερο και να καταλήξετε μεγιστάνας των σιδηροδρόμων - πράγμα καθόλου εύκολο! Συνεπώς, αν το αγαπημένο σας τραγούδι είναι το "Οι μάγκες δεν υπάρχουν πια, τους πάτησε το τρένο...", είστε σε λάθος παιχνίδι και προλαβαίνετε να κάνετε πίσω!

ΟΛΟΙ ΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΕΔΡΟΥ

Σαν πρόεδρος έχετε μια πολύ δύσκολη και αγχώδη ζωή. Αν η εταιρία πηγαίνει καλά είστε ευχαριστημένος αλλά αυτό δεν αρκεί: πρέπει να φροντίζετε διαρκώς να είστε μπροστά από τους ανταγωνιστές που σας σκάβουν συνέχεια το λάκκο. Αν υπάρχει αναδουλειά, γκρινιάζουν οι μέτοχοι της εταιρίας και ζητάνε πίσω τα λεφτά που επένδυσαν! Μπρος γκρεμός και πίσω ρέμα δηλαδή. Ασε που σε ενοχλεί συνέχεια και ο χρηματιστής: πούλα αυτό, αγόρασε εκείνες τις μετοχές, φτιάξε σταθμούς, πάρε ομόλογα... Σας το ξαναλέω. Ενας τρόπος υπάρχει να επιβιώσετε μέσα σ' αυτή τη παραζάλη: μελετήστε καλά το manual! Να σοβαρευτούμε όμως λιγάκι. Πρώτη σας δουλειά (αφού διαλέξετε περιοχή, επίπεδο δυσκολίας και βαθμό ρεαλισμού) είναι να φτιάξετε τη πρώτη σας γραμμή. Κι επειδή η αρχή είναι το ήμισυ του παντός, δώστε προσοχή! Η περιοχή που θα διαλέξετε για να ξεκινήσετε παίζει μεγάλο ρόλο, καθώς αργότερα θα αρχίσετε να απλώνετε το σιδηροδρομικό σας δίκτυο γύρω απ' αυτήν. Μια καλή στρατηγική επιλογή θα αποδώσει πολλά μακροπρόθεσμα οφέλη. Βασική προϋπόθεση είναι να υπάρχουν δύο-τρείς πόλεις κοντά, κάποιο εργοστάσιο ή ορυχείο και λίγο μακρύτερα ένα λιμάνι. Αρχικά φτιάχνετε μια απλή γραμμή μεταξύ δύο κατοικημένων περιοχών και τους αντίστοιχους σταθμούς και αρχίζετε να με-





ταφέρετε επιβάτες και το ταχυδρομείο. Περιμένετε λίγο μέχρι να σταθεροποιηθεί η εταιρία και να αποσβέσετε το αρχικό κόστος (που είναι μεγάλο) και μετά είστε έτοιμος να κατακτήσετε τον κόσμο. Η κεντρική ιδέα είναι οι γραμμές σας να "ακολουθούν" τους άξονες οικο-



νομικής ανάπτυξης της περιοχής. Δηλαδή: Τα πλοία που φτάνουν στο λιμάνι φέρνουν πρώτες ύλες (πχ. ακατέργαστο βαμβάκι) από το εξωτερικό. Αυτό πρέπει να μεταφερθεί στα εργοστάσια υφαντουργίας για να μετατραπεί σε ρουχισμό και ύστερα να σταλεί στα αστικά κέντρα για κατανάλωση. Εσείς λοιπόν πρέπει να έχετε φροντίσει έτσι ώστε το δίκτυό σας να εξυπηρετεί αυτές τις ανάγκες. Αυτό όμως δεν είναι αρκετό, γιατί ο καθένας θα έφτιαχνε μια γραμμή από το λιμάνι στο εργοστάσιο και από εκεί στην πόλη και θα τέλειωνε! Πρέπει να είστε και ανταγωνιστικοί στις τιμές σας. Γιατί να προτιμήσουν το τρένο σας από την παραδοσιακή άμαξα; Μή ξεχνάτε οτι οι εποχές εκείνες ήταν διαφορετικές. Εκτός αυτού, η πράξη είναι αρκετά πιο πολύπλοκη από το απλό μας παράδειγμα. Το εργοστάσιο για να λειτουργήσει χρειάζεται ενέργεια που κι αυτή πρέπει να την προμηθεύσετε εσείς από τα ορυχεία, τα ορυχεία χρειάζονται εργάτες και οι εργάτες αρνούνται να πάνε με τα πόδια (αχ, αυτή η ΓΣΕΕ). Αν μέχρι τώρα νομίσετε οτι το παιχνίδι δημιουργεί πονοκέφαλο, έχετε λάθος. Το παιχνίδι δημιουργεί ΦΟΒΕΡΟ πονοκέφαλο! Ας δούμε όμως πως θα κοντρολάρετε όλα τα στοιχεία για να γλιτώσετε το λιντσάρισμα από τους μετόχους!

ΤΑ ΤΡΕΝΑ ΠΟΥ ΦΥΓΑΝ...

Αφού κερδίσετε τα πρώτα σας λεφτουδάκια, πρέπει να βρείτε ποιός είναι ο αποδοτικότερος τρόπος για να τα χρησιμοποιήσετε. Μια λύση είναι να επεκτείνετε το δίκτυό σας σε γειτονικές περιοχές. Ζυγίστε τα υπέρ και τα κατά, δείτε τί προοπτικές υπάρχουν και πράξτε ανάλογα. Αν θέλετε μπορείτε να εκσυγχρονίσετε τον εξοπλισμό σας, αυξάνοντας έτσι το επίπεδο παροχής υπηρεσιών της εταιρίας σας. Μπορείτε ακόμα να απλώσετε τις δραστηριότητές σας σε άλλους τομείς. Για παράδειγμα, φτιάχνετε ένα σταθμό στην ερημιά και βάζετε το τρένο σας να διανυκτερεύσει εκεί. Πού θα φάνε και πού θα κοιμηθούν οι δυστυχισμένοι επιβάτες που σας εμπιστεύθηκαν τη μεταφορά τους; Κτίζετε λοιπόν ένα ξενοδοχείο κι ένα εστιατόριο και τους παίρνετε και τη τελευταία τους λίρα! Μή παρασυρθείτε όμως σε τέτοιου είδους επιχειρήσεις, γιατί ο σκοπός σας είπαμε οτι είναι άλλος. Μη ξεχνάτε και τις ανταγωνιστικές εταιρίες (που δημιουργεί μόνο του το computer), που περιμένουν να επωφεληθούν προσφέροντας χαμηλότερες τιμές και καλύτερη εξυπηρέτηση. Μια έξυπνη κίνηση (αν έχετε αρκετά χρήματα) είναι να ασας πρώτα), έτσι ώστε να αποκτήσετε τον έλεγχό τους και να τις εξουδετερώσετε.

ΤΙΤΛΟΣ	RAILROAD TYCOON
HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	7800
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Το πρόβλημα είναι οτι καθώς μεγαλώνει η εταιρία, αυξάνει και ο αριθμός των κινήσεων που πρέπει να ελέγχετε. Υπάρχουν ένα σωρό λεπτομέρειες και παράμετροι, που είναι πρακτικά αδύνατο να τα ρυθμίσετε όλα ιδανικά. Τί να πρωτοαναφέρω;

Τα σήματα συγχρονισμού των τρένων; Τις αλλαγές βαγονιών ανάλογα με τον προορισμό; Τον τύπο της ατμομηχανής; Την τεχνική κατασκευής γραμμών; Το κόστος συντήρησης δικτύου; Τις αμοιβές του προσωπικού; Την πολιτική των ανταγωνιστών; Τις ανακαλύψεις και εφευρέσεις;

Ζαλιστήκατε; Υπάρχουν κι άλλα που αν τα απαριθμήσω δε με φτάνει το περιοδικό ολόκληρο! Για παράδειγμα, ένα βασικό στοιχείο είναι η χρονική ακρίβεια. Δεν αρκεί να μεταφέρετε τα διάφορα εμπορεύματα. Πρέπει να τα μεταφέρετε και στην ώρα τους.

Τί αξία έχει αν φτάσει το ταχυδρομείο μετά από πέ-





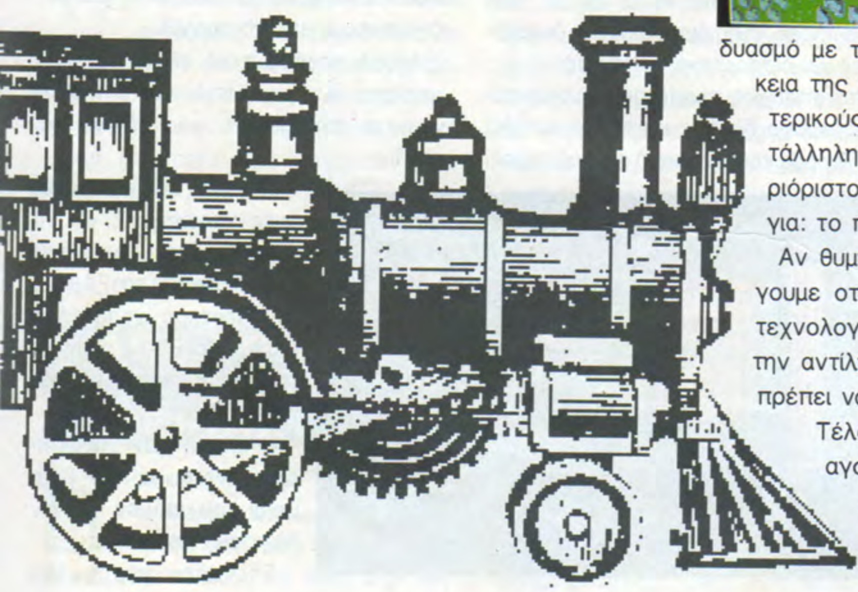
ντε μήνες; Δε θα σας πληρώσει κανείς! Κι όχι μόνο αυτό αλλά αυξάνεται η αγανάκτηση του κόσμου και πέφτει η φήμη της εταιρίας! Επίσης, πρέπει να είστε διαρκώς ενημερωμένος για τα τελευταία γεγονότα μια και ζείτε σε μια εποχή που συμβαίνουν καθημερινά πολλά και διάφορα: η τεχνολογία αναπτύσσεται αλματωδώς, νέες τεχνικές εφευρίσκονται, καινούρια ορυχεία με πολύτιμες πρώτες ύλες ανακαλύπτονται κτλ. Για όλα αυτά σας πληροφορεί ο ημερήσιος τύπος, που καλό είναι να τον συμβουλεύεστε.

ΟΘΟΝΕΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι διαθέτει μια αρκετά μεγάλη ποικιλία οθονών που ξεκινά από τους χάρτες των περιοχών (με 4 επίπεδα zoom) και καταλήγει σε λεπτομερείς απεικονίσεις των σταθμών και των τρένων.

Ενδιαφέρουσες ακόμα είναι οι απεικονίσεις της κατασκευής των γεφυρών και των κτιρίων.

Ο χειρισμός είναι πολύ απλός σε σχέση με τη πολυπλοκότητα του παιχνιδιού, ενώ τα pull-down menus βοηθούν αρκετά, ιδίως αν έχετε και ποντίκι.



ΓΡΑΦΙΚΑ ΗΧΟΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	97
ΠΑΚΕΤΟ	99
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	93
ΓΕΝΙΚΑ	**94**

Ενα παιχνίδι σαν το Railroad Tycoon δε βασίζεται ποτέ στα δυνατά γραφικά. Πάντως οι οθόνες είναι καλοσχεδιασμένες, χωρίς όμως πολλές λεπτομέρειες. Από την άλλη μεριά ο ήχος είναι από φτωχός έως ανύπαρκτος, αφού περιορίζεται σε σφιρίγματα τρένων και τσαφ-τσουφ. Αλλά το ξαναλέω: δεν είναι αυτά τα χαρακτηριστικά στα οποία ποντάρει το παιχνίδι.

ΚΑΤΑΛΗΓΟΝΤΑΣ

Από τους μέχρι τώρα επαίνους με τους οποίους διανθίζεται όλο το review θα έχετε σίγουρα καταλάβει τη γνώμη μου για το παιχνίδι. Οι -πρακτικά άπειρες- επιλογές εκκίνησης, σε συν-



δυασμό με τις δυνατές αλλαγές πορείας κατά τη διάρκεια της ροής του game και τους αστάθμητους εξωτερικούς παράγοντες που διοχετεύονται με την κατάλληλη δόση ταχαιότητας, δημιουργούν ένα απεριόριστο σύνολο πιθανών εξελίξεων. Με απλά λόγια: το παιχνίδι έχει ΒΑΘΟΣ!

Αν θυμηθούμε και το έξοχο manual, τότε καταλήγουμε οτι πρόκειται για ένα δείγμα της σύγχρονης τεχνολογίας κατασκευής software, που διέπεται από την αντίληψη οτι το πακέτο που φτάνει στο χρήστη πρέπει να είναι ολοκληρωμένο.

Τέλος πάντων, καταλάβατε οτι πρέπει να το αγοράσετε οπωσδήποτε (ειδικά οι φίλοι των εγκεφαλικών παιχνιδιών) και ελπίζω να το δούμε σύντομα και σε άλλα formats.

ADVENTURES'

MANIAC MANSION

ΤΙΤΛΟΣ	MANIAC MANSION
HOUSE	LUCAS FILM
FORMAT	PC, ST, AMIGA, C64
ΤΙΜΗ	4250
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE L.T.D.

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

Η LUCASFILM GAME είναι μιά μεγάλη εταιρία που μας έχει ξαφνίασει με τις πολύ καλές παραγωγές που έχει κάνει, όπως το Zac Mac Kraken, το γνωστό σε όλους μας INDIANA JONES and the last crusade και το LOOM, την καινούργια της παραγωγή.

Αλλο ένα καλό graphic adventure της LUCASFILM είναι και το Maniac Mansion, ένα menu-driven 3D graphic adventure.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	81
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82
ΠΛΟΚΗ	80
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	84
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82
ΓΕΝΙΚΑ	**83**

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του παιχνιδιού εξελίσεται μέσα στο Maniac Mansion, ένα μυστηριώδες σπίτι που φιλοξενεί το σατανικό Dr.Fred, τη νοσοκόμα Edna και πολλούς άλλους παράξενους χαρακτήρες.

Ο σατανικός Dr.Fred, έχει φυλακισμένη στο παλιό σπίτι την Sandy (την κοπέλα του Dave) και εσύ πρέπει με την βοήθεια τριών κολεγιόπαιδων (που επιλέγεις ανάμεσα σε επτά), να μπείς μέσα στο Maniac Mansion χωρίς να γίνεις αντιληπτός απο τον Dr.Fred και τûν Edna και να σώσεις την Sandy από τα χέρια τους. Ο κύριος χαρακτήρας στη περιπέτεια είναι ο Dave, το αγόρι της Sandy και ο Syd, ο Michael, η Wendy, ο Bernard, η Razor και ο Jeff. Ο κάθε χαρακτήρας έχει διαφορετικές δυνατότητες και διαφορετικά χαρίσματα.

Στο σπίτι μας περιμένουν πολλές παγίδες, κρυφά δωμάτια και πολλά εμπόδια που θα μας κόβουν συχνά το δρόμο μας.

ΗΧΟΣ

Ο ήχος του παιχνιδιού βρίσκεται σε πλήρη αρμονία με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού και θα έλεγε κανείς ότι συμβάλει κατά πολύ στην γενικότερη εικόνα της περιπέτειας. Ιδιαίτερα το εισαγωγικό κομμάτι της περιπέτειας είναι πάρα πολύ καλό και ανταποκρίνεται πλήρως σε αυτή.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα adventures της LUCASFILM έχουν εντελώς διαφορετικό χειρισμό σε σχέση με τα άλλα adventures.

Με F5 κάνουμε LOAD ή SAVE, με το space bar κάνουμε pause, με F6 ανοίγουμε ή κλείνουμε τον ήχο του παιχνιδιού, με F8 κάνουμε RESTART, με Ctrl-C βγαίνουμε απο το παιχνίδι.

Ακόμα μπορούμε να ελέγχουμε την ταχύτητα των μυνημάτων που μας βγαίνουν με το > και το < , γρήγορα και αργά.



Στο παιχνίδι ελέγχουμε τρείς χαρακτήρες: για να περνάμε στο έλεγχο του Dave πατάμε το F1, για τον δεύτερο χαρακτήρα πατάμε το F2 και για τον τελευταίο χαρακτήρα πατάμε το F3.

Η κίνηση των χαρακτήρων γίνεται με την βοήθεια του mouse ή των πλήκτρων του cursor.

Στο κάτω μέρος της

P A R A D I S E



οθόνης υπάρχουν οι έτοιμες εντολές και τα πράγματα που παίρνεις από τα διάφορα σημεία του παιχνιδιού.

Οι εντολές είναι οι Push, Pull, Give, Open, Close, Read, Walk to, Pick up, What is, Unlock, New Kid, Use, Turn on, Turn off και Fix. Οι εντολές αυτές επιλέγονται με την βοήθεια του mouse και του αριστερού πλήκτρου του. Δηλαδή ας πούμε ότι θέλουμε να ανοίξουμε μια πόρτα που υπάρχει ακριβώς μπροστά μας: επιλέγουμε την εντολή Open πατώντας μια φορά το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και με το Mouse οδηγούμε το σχήμα του ποντικιού πάνω στην πόρτα και πατάμε δύο φορές το αριστερό πλήκτρο του Mouse.

Η σημαντικότερη εντολή από όλες ειναι η What is που μπορούμε να δούμε τι ακριβώς υπάρχει στην κάθε οθόνη..

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι παρά πολύ καλά, καλοσχεδιασμένα και με πολύ ωραίους χρωματισμούς, δεν φτάνουν βέβαια στην ποιότητα των γραφικών του LOOM ή του INDIANA JONES.

Το scrolling του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλό όπως και σε κάθε περιπέτεια της LUCASFILM GAME.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Βρισκομαστε λίγο πιό έξω από το Maniac Mansion μαζί με την ομάδα μας. Πήγαινε τον Dave κοντά στην πινακίδα και Read sign, πήγαινε τώρα έξω από την πόρτα του σπιτιού και με την εντολή What is ερεύνησε όλη την οθόνη. Open door, η πόρτα είναι κλειδωμένη, που μπορεί να είναι το κλειδί της πόρτας, μήπως κάτω από το πατάκι της πόρτας (door mat), Pick up door mat, αχά! να το κλειδί, Pick up Key, τώρα Unlock door with key καί η πόρτα άνοιξε. Τώρα μπορείς να φέρεις και τα άλλα δύο άτομα έξω από το σπίτι. Μπές μέσα στο σπίτι και Walk to door (αριστερή πόρτα). Τώρα είσαι μέσα στην κουζίνα με το What is ερεύνησε όλη την οθόνη. Walk to flashlight και Pick up flashlight, Walk to chainsaw, Pick up chainsaw, walk to refrigerator και ανοίξτε το ψυγείο. Πάρτε τα Broken



bottles of ketchup, can of pepsi, lettuce, old batteries, cheese. Προχώρα στην δεξιά πόρτα, open door, walk to door και είσαι μέσα στην τραπεζαρία, προχώρα δεξιά μέχρι τα φαγητά και pick up old rotting turken, pick up week old roast, προχώρα δεξιά στην πόρτα open door, walk to door, μέσα στην αποθήκη walk to shelves και πάρε bottle of developer, tentacle chow, canned goods, fruit drinks και glass jar. Μέσα στην αποθήκη βρίσκεται και μια πόρτα η οποία οδηγεί στην πισίνα του σπιτιού μόνο που η πόρτα είναι κλειδωμένη και θα πρέπει πρώτα να βρούμε το κλειδί της. Γύρνα πίσω στο χώλ. Πήγαινε στην πρώτη πόρτα δεξιά και open door, αυτή η πόρτα δεν έχει χερούλι άραγε πώς ανοίγει, πήγαινε στο δεξιό gargoyle στûν αρχή της σκάλας και push gargoyle, η πόρτα άνοιξε μόνη της, τώρα walk to door, η



πόρτα έκλεισε, άρα κάποιος πρέπει να κρατάει το gargoyle και κάποιος να μπεί μέσα στην πόρτα. Πάρε κάποιον άλλον χαρακτήρα και πήγαινέ τον στο Dave, βάλε τον άλλον χαρακτήρα να κάνει push gargoyle, και οδήγησε τον Dave στην πόρτα, walk to door, το μέρος δεν έχει φώς με το what is βρές τον διακόπτη για το φώς. Μόλις τον βρείς κάνε Turn on light switch, εκεί θα βρείς ένα μηχάνημα, ένα silver Key και την κεντρική ασφάλεια ρέυματος του σπιτιού.

Πηγαίνοντας στον πιό πάνω όροφο μπροστά μας βρίσκεται μια πόρτα ασφαλείας. Αριστερά το δωμάτιο ζωγραφικής και δεξιά το δωμάτιο μουσικής. Πήγαινε αριστερά και μπές στο δωμάτιο ζωγραφικής και πάρε τα bowl of max fruit, paint romover και το paint brush. \

Τώρα πήγαινε στο δωμάτιο μουσικής και πάρε τον old record και άνοιξε την τηλεόραση. Τώρα πήγαινε στην πόρτα ασφαλείας και open steel security door εδώ βρίσκεται και το κλείδωμα του παιχνιδιού που μας ζητάει για να ανοίξει η πόρτα να δώσουμε τον κωδικό από το ειδικό manual που μπορούμε να το διαβάσουμε με την ειδική ζελατίνα που βρίσκεται μέσα στο πακέτο του παιχνιδιού.

Η συνέχεια επί της οθόνης....



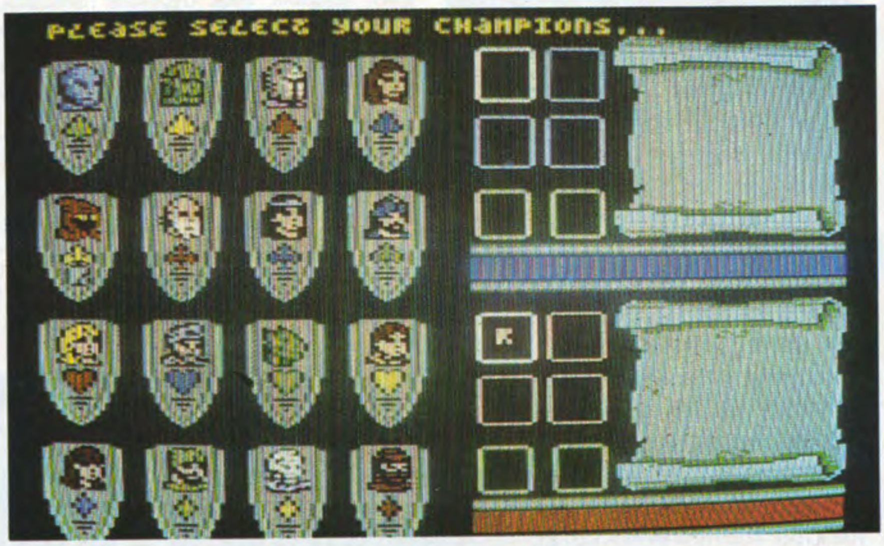
ADVENTURES'

BLOODWYCH

ΤΙΤΛΟΣ	BLOODWYCH
HOUSE	IMAGEWORKS
FORMAT	AMS, C64, SPECTRUM
ΤΙΜΗ	2550
TEST	AMSTRAD 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

Ο θρύλος ξαναγιεννιέται μέσα από το BLOOD WYCH... Το καλοκαίρι τελείωσε, τέρμα πια τα μπάνια και η διακοπές. Από εδώ και μπρός ξαναγυρνάμε στην καθημερινή ρουτίνα. Αν είστε από τους ανθρώπους που θα ήθελαν να ζήσουν λίγο σε μια εποχή πιό ήσυχη, αλλά γεμάτη μαγεία και περιπέτεια τότε το BLOODWYCH μπορεί να σας μεταφέρει σε αυτήν. Το BLOODWYCH είναι ένα καλοφτιαγμένο Role Playing Adventure που οι φίλοι και μή του είδους δεν πρέπει να χάσουν. Το παιχνίδι αρχίζει με μια φανταστική και καλοσχεδιασμένη εικόνα ενός τέρατος, που πραγματικά είναι από τις πιο εντυπωσιακές που έχω δεί στον AMSTRAD 6128. Αυτό που μου έκανε εντύπωση είναι ότι σε ολόκληρο το παιχνίδι ο μόνος ήχος που ακούγεται είναι ένα χαρακτηριστικό beep όταν κάνεις κάποια μάχη. Ο AMSTRAD 6128 είναι ένας υπολογιστής ο οποίος έχει ηχητικές ικανότητες που το παιχνίδι θα μπορούσε να της αξιοποιήσει.



ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι αρκετά καλό και γεμάτο φαντασία πράγμα που συνηθίζεται στα Role Playing Adventure. Σκοπός σου η καταπολέμηση του κακού που αυτή τη φορά ενσαρκώνεται στο πρόσωπο του λόρδου του Entropy. Εσύ σαν γενναίος προστάτης του καλού θα πρέπει να καταστρέψεις το Zendick και να εξορίσεις το λόρδο στο βασίλειο του Χάους. Για να το καταφέρεις αυτό θα πρέπει να πολεμήσεις σκληρά ενάντια σε τέρατα και ψυχωτικούς δολοφόνους που ελέγχει και εξουσιάζει ο σατανικός λόρδος του Entropy.

ΚΙΝΗΣΗ ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι σχετικά πολύ απλός και εύκολος. Με το που θα φορτώσουμε το παιχνίδι στην οθόνη, μας εμφανίζεται ένα βέλος του οποίου η κίνηση γίνεται με την βοήθεια των πλήκτρων που έχουμε ορίσει. Η λειτουργία του παιχνιδιού στηρίζεται πάνω σε icons, που έχω την δυνατότητα πηγαίνοντας επάνω τους με το βέλος και πατώντας το πλήκτρο το οποίο έχω διαλέξει σαν SELECT να επιλέγω κάποια λειτουργία. Η κίνηση του βέλους είναι σχετικά αργή, ενώ αντίθετα η κίνηση του όλου παιχνιδιού είναι αρκετά γρήγορη και κομψή.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι σε ρεαλιστική απεικόνηση των τριών διαστάσεων. Είναι πολύ προσεγμένα και πάρα πολύ καλοσχεδιασμένα. Οι οθόνες είναι τέλεια αρχιτεκτονικά σχεδιασμένες, όπως και οι πολεμιστές και τα αντικείμενα που έχεις. Το χρώμα έχει παίξει αποφασιστικό ρόλο στη συνολική τελειότητα των

P A R A D I S E

γραφικών. Μπορώ άνετα να πώ οτι είναι από τα καλύτερα γραφικά που έχω δεί σε Role Playing Adventure.

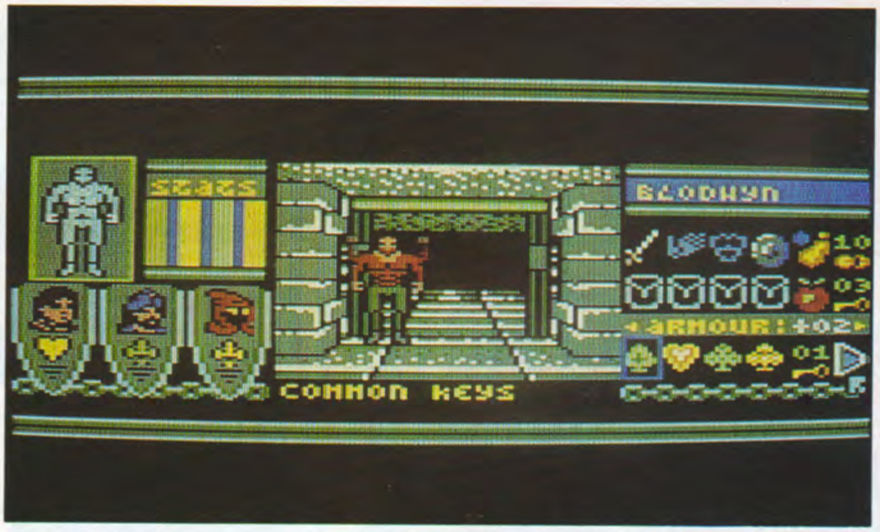
ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι μπροστά μας εμφανίζεται ένα μενού επιλογών που μας δίνει την δυνατότητα να επιλέξουμε εάν θα παίξουμε με έναν παίκτη ή με δύο, αν θα θέλαμε να σώσουμε την θέση μας ή να φορτώσουμε μιά θέση απο προηγούμενο παιχνίδι, που φυσικά είχαμε σώσει στην δισκέτα και ακόμα να επαναπροσδιορίσουμε τα πλήκτρα χειρισμού του προγράμματος.

Οταν τελειώσουμε με όλα αυτά καλούμαστε να επιλέξουμε (1-4) χαρακτήρες ανάμεσα στους τελευταίους 16 μαχητές της Trazere. Η επιλογή πρέπει να γίνει με βάση τις αποδόσεις που έχει ο κάθε χαρακτήρας στο επίπεδο, στην δύναμη, στην εξυπνάδα, στην ευκινησία, στην ευστροφία, στην ζωτικότητα, στην κατανάλωση φαγητού, και στο βαθμό χτυπήματος. Μετά την επιλογή των ηρώων μπαίνουμε αμέσως στην περιπέτεια.

Μπροστά μας ανοίγεται ένας τεράστιος λαβύρινθος που για να τον περάσουμε εύκολα θα πρέπει να σχεδιάσουμε ένα δικό μας χάρτη. Υπάρχουν ακόμα διάδρομοι και διάφορες πόρτες που θα πρέπει, είτε με την βοήθεια των κλειδιών που έχεις είτε με την βοήθεια κάποιου μαγικού που θα βρείς στο βιβλίο με τις μαγικές συνταγές, να τις ανοίξεις. Σκοπός σου η γενική εξερεύνηση της Treihadwyl.

Προσοχή στούς εχθρούς που εμφανίζονται ύπουλα και ήσυχα με σκοπό την εξοντωσή σου. Μπορείς να τους αντιμετωπίσεις είτε με μάχη σώμα με σώμα με μόνο όπλο σου το σπαθί σου και την



ασπίδα σου είτε με μαγικά κόλπα.

Ο κάθε ήρωας έχει κάποια status τα οποία πρέπει να φροντίζεις να μην χαμηλώνουν τόσο ώστε να επηρεάζουν την απόδοση του ήρωα. Παίρνοντας έναν υπνάκο (πηγαίνοντας με το βέλος στο Z) κάνετε restore στα status. Πρέπει να προσέχετε η μπάρα του φαγητού να μην πέφτει σε χαμηλά επίπεδα γιατί οπώς λέει και μια λαϊκή παροιμία μας "νηστικό αρκούδι δεν χορεύει" και προσθέτουμε ούτε παλεύει...

Οι μαγικές συνταγές στο παιχνίδι παίζουν κύριο ρόλο γι' αυτό δεν πρέπει να περάσουν απαρατήρητες. Εχουμε στο παιχνίδι το βιβλίο με τα μαγικά που μπορώ να το χρησιμοποιήσω κάθε στιγμή.

Τα μαγικά κόλπα είναι γύρω στα 32 που χωρίζονται σε 4 κατηγορίες τα SERPENT SPELLS (Φιδίσια μαγικά), MOON SPELLS (Μαγικά του Φεγγαριού), DRAGON SPELLS (Μαγικά του Δράκου), SHADOW SPELLS (Μαγικά της σκιάς).

Το κάθε μαγικό μπορεί να μας βοηθήσει σε κάποιο πρόβλημά μας μέσα στο παιχνίδι, από το ποιό απλό (να μας ανοίξει μια πόρτα) μέχρι και το πιο δύσκολο (να σκοτώσει έναν εχθρό μας).

Γενικα, η περιπέτεια που ρέει άφθονα στο παιχνίδι θα σας γοητεύσει και θα σας κρατήσει για πολλές ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.

Κάτι που δεν θα έπρεπε να ξεχάσουμε να αναφέρουμε είναι η σπουδαία βοήθεια που μας παρέχει το manual του παιχνιδιού, που το κάνει σχεδόν απαραίτητο σε κάθε μας βήμα.

ΠΑΚΕΤΟ

Το πακέτο του παιχνιδιού δεν είναι αρκετά εντυπωσιακό και θα έλεγα δεν ταιριάζει με την καλή ποιότητα του προγράμματος. Το BLOODWYCH είναι ένα πολύ καλό και προσεγμένο παιχνίδι που πραγματικά αξίζει να το αγοράσετε και σας υπόσχεται να περάσετε μαζί του ατελείωτες ώρες περιπέτειας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΚΙΝΗΣΗ	84
ΗΧΟΣ	55
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	91
ΠΑΚΕΤΟ	55
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	88
ΓΕΝΙΚΑ	**85**

SIMULATION

ΤΙΤΛΟΣ	BUTTLEHAWKS 1942
HOUSE	LUCAS FILM
FORMAT	PC, AMIGA, ST
ΤΙΜΗ	4250
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE L.T.D.

Αγαπητοί μου φίλοι, γειά σας. Πως τα πάτε από τη ζέστη; Πως; Ετσι κι έτσι; Ε! λοιπόν μη φοβάστε διότι αυτό το μήνα θα πετάξουμε πάνω από τον Ειρηνικό ωκεανό και μάλιστα λίγα χρόνια πριν. Συγκεκριμένα, θα μεταφερθούμε στον Β' παγκόσμιο πόλεμο με αρκετούς τζάπς γύρω μας. Απολαύστε λοιπόν τον ήλιο, πάρτε βαθιές ανάσες απ'τον καθαρό αέρα του Ειρηνικού και ετοιμαστείτε. Τα BATTLE HAWKS είναι εδώ!!!

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	83
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	81
ΓΕΝΙΚΑ	**84**



BATTLEHAWKS 1942

ΤΟΥ Δ. ΤΣΑΚΟΥΜΑΚΗ

Αν και το πρόγραμμα βγήκε πρίν απ'το BATTLE OF BRITAIN, εντούτοις αξίζει να το εξετάσουμε λίγο από κοντά. Ξεκινώντας θέλω να πώ ότι και τα δύο είναι της ίδιας εταιρείας, "LUCASFILM", και εκ πρώτης όψεως μοιάζουν λίγο. Ομως οι διαφορές είναι αρκετές και προπαντός στο σενάριο. Μα ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή.

Καθώς λοιπόν φορτώνει το πρόγραμμά μας, σε κάποια στιγμή θα έχουμε την ευκαιρία να δούμε μία στατική σκηνή από αεροναυμαχία της εποχής, με πολύ ρεαλιστικους ήχους όμως.

Είναι η πρώτη γεύση του τι θα επακολουθήσει. Αλλά πριν αρχίσει η φαντασία σας να οργιάζει, να δούμε τα OPTIONS που μας δείχνει η αμέσως επόμενη εικόνα. Αυτά είναι:

α) SELECT TRAINING: Αυτό το OPTION χωρίζεται σε τέσσερα επιμέρους τα οποία αφορούν εκπαιδευτικές αποστολές. Δηλαδή μπορείτε να πάρετε αποστολή όπως πχ. αντιμετώπιση άλλων αεροσκαφών, υποστήριξη δικών σας, ρίψη βομβών ή τορπιλλών και βέβαια με την ανάλογη δυσκολία.

β) SELECT ACTIVE DUTY: Από δώ μπορείτε να διαλέξετε τις κυρίως αποστολές οπότε και βρισκόμαστε στο κυρίως μέρος του παιχνιδιού.

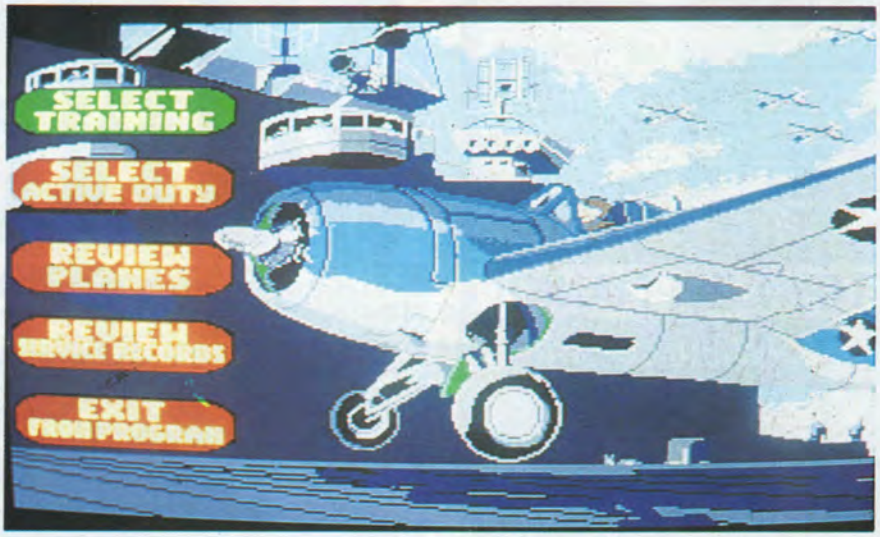
γ) REVIEW PLANES: Ενα αρκετά ενδιαφέρον OPTION όπου μπορούμε να δούμε τα αεροσκάφη από κοντά και που είναι 6 στον αριθμό.

Αυτά είναι: F4F-3A, F4F-3, F4F-4, SBD-2, SBD-3 και TBF/TBM-1.

δ) REVIEW SERVICE RECORDS: Αυτό το OPTION είναι ένα OPTION με το οποίο μπορούμε να καταχωρήσουμε τ'ονομά μας και τις αποστολές μας. Για να γίνει όμως αυτό θα πρέπει να φορμάρετε μιά δισκέτα με το όνομα: "BHPilots", την οποία θα έχετε και σαν αρχείο. Από εδώ μπορούμε επίσης να δούμε και τον καλύτερο πιλότο (αναλόγως των προσόντων !!!).

Αυτά με τα OPTIONS. Μα ας περάσουμε και στο κυρίως θέμα. Αφού διαλέγετε μία από τις τέσσερις περιοχές και μία από τις επίσης τέσσερις αποστολές, περνάμε στο READY ROOM. Από κει δηλαδή που παίρνουμε διάφορες πληροφορίες για την αποστολή μας. Μπορούμε όμως επίσης και να επιλέγουμε βαθμό ικανότητας εχθρού, άπειρα πυρομαχικά ή καύσιμα και τύπο αεροσκάφους.

Και αφού τα κάνουμε όλα αυτά, είμαστε έτοιμοι! Και πρέπει να είμαστε, διότι σας πληροφορώ οι Γιαπωνέζοι δεν αστειεύονται. Αν η αποστολή σας είναι αναχαίτιση, βρείτε τον κοντινότερο και ρίξτε του!! Με οικονομία μόνο στις σφαίρες. Αν η αποστολή σας είναι βομβαρδισμός ή τορπιλισμός, σας συμβουλεύω να πετάτε προς τον στόχο κάνοντας ελιγμούς για αποφυγή των εχθρικών αντιαεροπορικών. Επίσης, στην ίδια αποστολή πιθανότατα θα ελέγχετε συγχρόνως και το πίσω πολυβόλο. Προσοχή και στην ουρά σας λοιπόν.







Στα όργανα του κόκπιτ δεν νομίζω ότι πρέπει να αναφερθώ διότι είναι σχετικά λίγα, δηλαδή τα βασικά. Υψόμετρο, ταχύτητα, πυξίδα κλπ. Αλλωστε το κόκπιτ είναι το ίδιο σε όλα. Στα χαρακτηριστικά πτήσης θα αναφερθώ λίγο. Θα πρέπει δηλαδή να προσέχετε διαρκώς την ταχύτητα, το υψόμετρο και το βαθμό ανόδου-καθόδου σας. Στις αερομαχίες θα είναι καλύτερα να είστε ψηλά κι όχι βαθειές βουτιές. Ο λόγος βέβαια είναι ότι δύσκολα θα ξαναπάρετε ύψος. Τα αεροπλάνα αυτά άλλωστε πρέπει να το ξέρετε ότι είναι αργά, σε σχέση με τα τζέτ.

Σε γραφικά τώρα, το πρόγραμμα στέκεται σε πολύ καλά επίπεδα. Το animation είναι πολύ καλό, τα αεροσκάφη και τα πλοία φαίνονται αρκετά καθαρά, ενώ τα χρώματα είναι αρκετά φυσικά. Από πλευράς ήχου, νομίζω ότι είναι πολύ καλός. Ειδικά οι εκρήξεις είναι πολύ ρεαλιστικές. Σε γενικές γραμμές το πρόγραμμα δεν διαφέρει και τόσο από το BATTLE OF BRITAIN, εκτός ίσως από το ότι είναι λίγο πιο εύκολο, πιο άνετο στο χειρισμό με καλύτερη ευκρίνεια των γραφικών πχ. στα αντίπαλα αεροπλάνα. Το μόνο κακό είναι ότι δυστυχώς δεν μπορείτε να προσγειωθείτε ή να απογειωθείτε.

Προσφέρει πολύ όμως δράση και δημιουργεί έντονα την ατμόσφαιρα της εποχής. Κι ενώ δεν αξίζει τόσο, όσο μερικά άλλα flight simulators, πιστεύω ότι θα σας κρατήσει αρκετό καιρό συντροφιά. Αυτά λοιπόν φίλοι μου, καλές πτήσεις με πολλά... παράσημα(!) και τα ξαναλέμε!

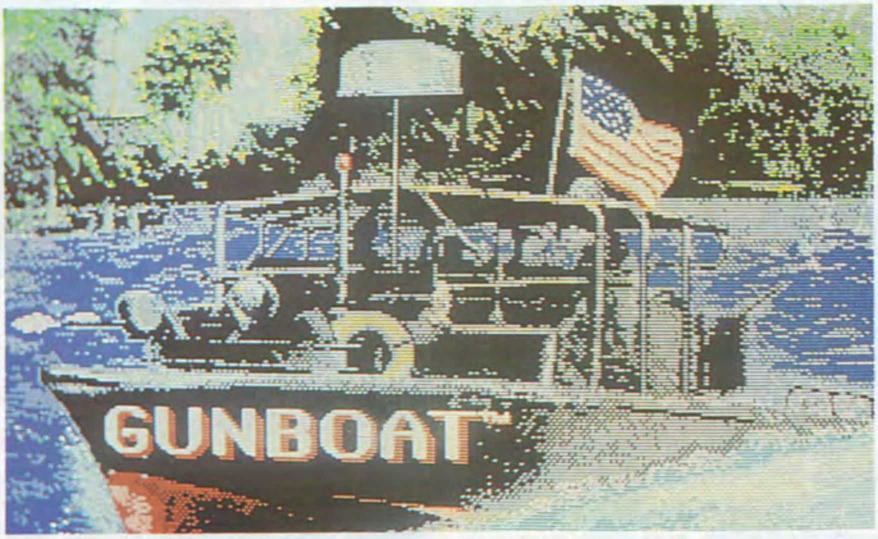
SIMULATION

ΤΙΤΛΟΣ	GUNBOAT
HOUSE	ACCOLADE
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	5500
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

GUNBOAT

ΤΟΥ Σ.ΣΕΡΓΙΑΝΝΗ

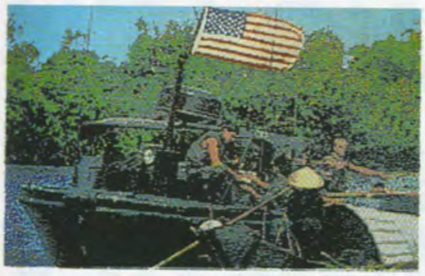
Το Gunboat (River Combat Simulation) μας έρχεται από την Acco lade και είναι όπως λέει και ο τίτλος του ένας εξομοιωτής μάχης σε ποτάμι. Ας δούμε όμως τι μπορεί να σημαίνει αυτό. Ελέγχετε ένα ταχύπλοο σκάφος και πρέπει να βγάλετε σε πέρας διάφορες αποστολές, αντιμετωπίζοντας εχθρούς που βρίσκονται στη στεριά, στο νερό, αλλά και στον αέρα. Το σκάφος σας είναι ανάλογα με το σενάριο, ένα PBR Mark II κατασκευής 1967, που χρησιμοποιήθηκε ευρύτατα στο Βιετνάμ, ή ένα PBR Mark III μιά πιο βελτιωμένη έκδοση του προηγούμενου με χαρακτηριστικά όπως: μηχανές 450 ίππων, ταχύτητα 50 κόμβων και δυνατότητα να σταματάει τελείως από μέγιστη ταχύτητα ή να κάνει στροφή 180° μοιρών σε ελάχιστο χρόνο και χώρο.



Το σκάφος έχει τετραμελές πλήρωμα, ένα κυβερνήτη, ένα πυροβολητή πλώρης, ένα μηχανικό (που είναι και μεσαίος πυροβολητής) και ένα πυροβολητή πρύμνης. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να ελέγχετε μόνο μία από τις παραπάνω πέσεις αλλά έχετε την δυνατότητα να δίνετε εντολές και σε όλα τα άλλα μέλη του πληρώματος που αλλιώς ελέγχει για σας το computer. Τα όπλα με τα οποία μπορεί να εφοδιαστεί το σκάφος σας είναι: ένα βαρύ πολυβόλο M2HB Browning 50 Caliber Heavy Machine Gun με ταχυβολία 600 βλήματα το δευτερόλεπτο και δραστικό βεληνεκές 1996 γιάρδες, ένα GE M134 Minigun των 30. cal με ταχυβολία 2000 με 6000 βλήματα το δευτερόλεπτο και εμβέλεια 1250 γιάρδες, ένα M60D 7.62mm General Purpose Machine Gun με ταχυβολία 550 βλήματα το δευτερόλεπτο και δραστικό βεληνεκές 984 γιάρδες, ένα βομβιδοβόλο M129 Automatic Grenade Launcher που μπορεί να εκτοξεύσει βομβίδες με ρυθμό 230 με 450 το λεπτό σε απόσταση 1870 γιάρδες όταν το σκάφος είναι ακίνητο και 400 όταν βρίσκεται σε κίνηση και τέλος έναν όλμο M224 60mm Mortar Launcher με εμβέλεια 1900 γιάρδες.

Εχοντας τώρα μια ιδέα της καταστροφικής ισχύος που διαθέτουμε ας ξαναγυρίσουμε στο παιχνίδι για να δούμε τι μπορεί να μας προσφέρει εκτός από τα παραπάνω. Φορτώνοντας βλέπουμε μιά πολύ όμορφη εισαγωγική εικόνα ενός σκάφους, παρόμοιου με το δικό σας ενώ ακούγεται ταυτόχρονα το βασικό θέμα από το "Πέταγμα Των Βαλκυριών" του Βάγκνερ. Εδώ φαίνεται οι προγραμματιστές θέλησαν να μας πορώσουν λιγάκι, και να μας φέρουν συνειρμικά στην ατμόσφαιρα της ταινίας "Αποκάλυψη Τώρα". Ετσι καταλήγουμε στο εισαγωγικό μενού που αποτελείται από τέσσερις εικόνες και ισάριθμες επιλογές. Οι τρείς από αυτές σας επιτρέπουν να εκπαιδευτείτε σε ζωτικούς για το παιχνίδι χειρισμούς των όπλων και του ίδιου του σκάφους. Με την τέταρτη επιλογή αρχίζει το κυρίως παιχνίδι, εμφανίζεται ο ίδιος ο ναύαρχος και αφού του δώσετε το όνομά σας και τον καθιερωμένο πιά κωδικό, σας αναθέτει μιά αποστολή σε μιά περιοχή ανάλογα με την εμπειρία και

S E C T I O N

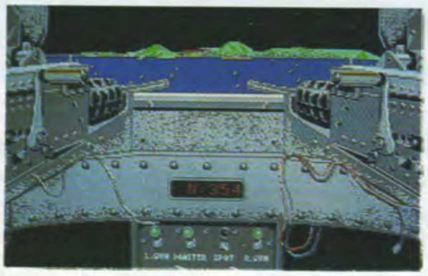


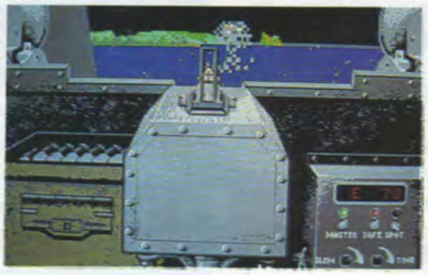




τον βαθμό σας. Τα σενάρια είναι τρία και το καθένα έχει τις ιδιαιτερότητές του: στην αρχή θα πολεμήσετε στο Βιετνάμ όπου θα έρθετε αντιμέτωποι με τανκς, εκτοξευτήρες πυραύλων, μικρά οχήματα, μικρά κίτρινα ανθρωπάκια (Βιετκόνγκ) και ποΔυβολεία. Μετά θα πάτε στην Κολομβία αντιμετωπίζοντας λαθρέμπορους ναρκωτικών με ακόμα καλύτερα τανκς, ταχύπλοα σκάφη, ελικόπτερα, όλμους, πεζικό και στο τέλος θα πολεμήσετε στην ευαίσθητη ζώνη της διώρυγας του Παναμά, αντιμετωπίζοντας συν τα άλλα το φοβερό και τρομερό σοβιετικό ελικόπτερο Mi-24 Hind! Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να αλλάζετε μεταξύ τεσσάρων πόστων: κυβερνήτης στη γέφυρα, πυροβολητής πλώρης, μεσαίος πυροβολητής, και πυροβολητής πρύμνης. Ετσι ανάλογα με το πόστο και το όπλο που διαθέτει αυτό, μπορείτε να κάνετε τους αντίπαλους να νιώσουν άσχημα. Αν και θα διαπιστώσετε ότι το να πλέετε παράλληλα με την ακτή ή την όχθη ενός ποταμού ενώ συγχρόνως κάνετε με όλη την άνεσή σας σκοποβολή στους παράκτιους στόχους ανήκει στη σφαίρα του εξωπραγματικού. Το πιο πιθανό είναι να ταξιδεύετε μέ όλη την δύναμη των κινητήρων σας κάνοντας απελπισμένους ελιγμούς ενώ ταυτόχρονα: α)δέχεστε πυρά από ένα πολυβολείο, β)ένας πύραυλος ταξιδεύει προς την πλώρη σας, γ)σας σημαδεύει ένα τανκ, ε)μπροστά σας βρίσκεται μία ξέρα, στ)έχετε χαθεί και δεν ξέρετε που βρίσκεστε, ζ)έχετε γίνει διπλάσιος από τα τσιμπήματα των κουνουπιών και η)ο μοναδικός στόχος που κατορθώσατε να πετύχετε ανήκει σε συμμάχους σας και έτσι αν καταφέρετε να γλιτώσετε από αυτή την κόλαση πυρός (καλοκαίρι στην Αθήνα με νέφος και καύσωνα), το στρατοδικείο το έχετε στη τσέπη σας...

Από τη καμπίνα του κυβερνήτη έχετε στη διάθεσή σας ένα ταμπλό με πολλά χρήσιμα όργανα όπως: στροφόμετρα, δείκτες καυσίμων, διακόπτες εναύσεως, πυξίδα, κατεύθυνση μηχανών κτλ ενώ υπάρχει στη διάθεσή σας και ένα ραντάρ. Εχετε ένα πεδίο όρασης 270°μοιρών και από αυτό το σημείο μπορείτε να κυβερνήσετε καλύτερα το σκάφος σας και να δώσετε συγχρόνως οδηγίες στα άλλα μέλη του πληρώματος. Από τις άλλες θέσεις μπορείτε να ανταποδώσετε τα εχθρικά πυρά με το όπλο που διαθέτετε. Κάθε θέση έχει τα ανάλογα με το όπλο όργανα και ένα ζευγάρι προβολείς για τις νυχτερινές αποστολές. Με τις εύστοχες βολές σας μπορείτε να δείτε τους στόχους σας να καταστρέφονται ενώ αν αστοχήσετε βλέπετε τους ρεαλιστικότατους πίδακες νερού που σηκώνουν. Επίσης άλλο στοιχείο που υπάρχει είναι η αυτόματη αναγνώριση στόχου δηλαδή αν ανήκει σε εχθρό ή σύμμαχο, κάτι πολύ χρήσιμο για να μην καταλήξετε στο στρατοδικείο. Το να χαθείς μέσα στο λαβύρινθο από τα ποτάμια και τα παρακλάδια τους δεν είναι καθόλου δύσκολο και γι'αυτό τον λόγο έχετε στη διάθεσή σας έναν χάρτη που μπορείτε να συμβουλευτείτε όποια στιγμή του παιχνιδιού θέλετε. Καμία τοποθεσία δεν είναι φανταστική και ακόμα και η πιο μικρή διακλάδωση του κάθε ποταμού ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα. Ετσι ο χάρτης που έχετε κάθε φορά στην διάθεσή σας εκτός από απαραίτητος είναι και αληθινός!!





Τέλος όπως κάθε εξομοιωτής που σέβεται τον εαυτό του, έχει και μιά επιλογή για να δείτε το σκάφος από ένα εξωτερικό σημείο καθώς και επιλογή να κανονίσετε τη θέση του σημείου αυτού. Τα γραφικά του Gunboat είναι πολύ καλά με τα πάντα να απεικονίζονται σε 3D Vector Graphics εκτός από τους εχθρούς που για ταχύτητα είναι sprites. Ο ήχος είναι καλός για PC και υποστηρίζει κάρτες ήχου AdLib και Roland MT-32. Αυτό που μετράει πιο πολύ όμως σε έναν εξομοιωτή είναι η ρεαλιστικότητα και το playability. Μπορούμε να πούμε ότι το Gunboat τα διαθέτει και τα δύο και αυτό οφείλεται στο ότι η ομάδα της Accolade που έφτιαξε το παιχνίδι πέρασε πολύ καιρό μελετώντας το σκάφος και ότι έχει σχέση με αυτό σε ένα κέντρο εκπαίδευσης του αμερικάνικου στρατού.

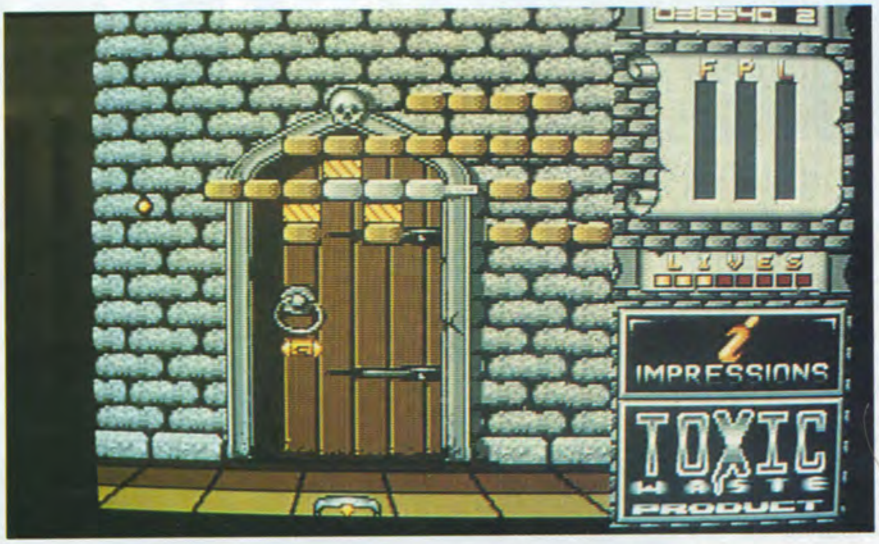
ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΚΙΝΗΣΗ	82
ΗΧΟΣ	81
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΠΛΟΚΗ	94
ΠΑΚΕΤΟ	89
ΑΝΤΟΧΗ	87
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82
ΓΕΝΙΚΑ	**84**

Το Chariots Of Wrath είναι ένα συμπαθητικό παιχνίδι που χρησιμοποιεί μιά πρωτότυπη ιδέα που έχει σαν βάση της κάτι κοινότυπο. Σας μπέρδεψα; Διαβάστε λοιπόν παρακάτω για να ξεμπερδευτείτε.

CHARIOTS OF WRATH

Ο χειρότερος εχθρός ενός παιχνιδιού είναι η μονοτονία. Οσο ωραία γραφικά και ήχο να έχει ένα παιχνίδι, όταν επαναλαμβάνονται συνέχεια τότε γίνεται βαρετό και παίρνει τον δρόμο που οδηγεί... στην ντουλάπα! Θέλοντας να αποφύγουν αυτό ακριβώς το πράγμα, οι δημιουργοί του C.O.W. χρησιμοποίησαν μία πρωτότυπη ιδέα. Πώς να βαρεθείς ένα παιχνίδι όταν κάθε πίστα είναι και ένα διαφορετικό παιχνίδι; Αυτό είναι το πρωτότυπο μέρος της ιστορίας, το κοινότυπο είναι οτι κανένα από τα επιμέρους παιχνίδια δεν έχει να προσφέρει τίποτα καινούργιο, το γιατί θα το δείτε παρακάτω. Φορτώνοντας το παιχνίδι εμφανίζεται ο τίτλος με τα credits και ακούγεται ένα πολύ ωραίο sampled μουσικό κομματάκι. Σκοπός σας στο παιχνίδι είναι να σώσετε κάποια πριγκήπισσα Arthena από τον κακό Baron που την έχει κλεισμένη σε ένα απόρθητο κάστρο. Τώρα η υπόθεση του παιχνιδιού με το ίδιο το παιχνίδι έχει τόσο σχέση όσο και ο Βαλντεράμα με τον Γκορμπατσόφ!! Πρώτη πίστα λοιπόν και μπροστά στα μάτια μας έχουμε την στατική εικόνα μιάς σκοτεινής και επικίνδυνης στοάς με τέσσερις διακλαδώσεις. Ξαφνικά εμφανίζονται από μιά διακλάδωση ένα πράσινο και μοχθηρό τρόλ ή ένα ακόμα χειρότερο γκόμπλιν. Και όταν λέω εμφανίζονται το εννοώ, δεν υπάρχει ίχνος animation! Ελέγχοντας με το joystick ένα στόχαστρο πρέπει να σημαδέψετε και να πυροβολήσετε γρήγορα γιατί αλλιώς θα σας πετύχουν αυτά, με αποτέλεσμα η οθόνη να γεμίσει με πιτσιλιές από το αίμα σας. Η δυσκολία της πίστας είναι οτι όσο περνάει ο χρόνος τόσο και πιό γρήγορα βγαίνουν και τόσο πιο γρήγορα σας χτυπάνε. Τα γραφικά σε αυτή την πίστα είναι πολύ ωραία αλλά χωρίς κίνηση. Στο τέλος κάθε πίστας φαίνεται καί η διαδρομή σας σε ένα καλοσχεδιασμένο χάρτη.

Η επόμενη πίστα είναι στο στυλ του Arkanoid. Η πίστα έχει για φόντο τα τείχη ενός κάστρου και στη βάση της ελέγχετε ένα σκάφος-ρακέτα και με μιά μπίλια πρέπει να φάτε όλα τα τουβλάκια. Θα αντιμετωπίσετε βέλη που σας ρίχνουν από πάνω και φυσικά υπάρχουν οι απαραίτητες κάψουλες με τα δωράκια. Τα γραφικά και η κίνηση σε αυτή την πίστα είναι καλά χωρίς κάτι το ιδιαίτερο. Στην άλλη πίστα τώρα, παίρνετε τον έλεγχο ενός διαστημοπλοίου και το παιχνίδι γίνεται διαστημικό shoot'em up καθέτου scrolling με δεκάδες εχθρούς και τα απαραίτητα mother ships στο τέλος κάθε πίστες. Εδώ θα σταθούμε λίγο γιατί αυτή η πίστα αξίζει πραγματικά. Τα γραφικά είναι πάρα πολύ καλά και μπορούν να συγκριθούν μόνο με αυτά του Xenon II και τα όπλα που μπορεί να προμηθευτεί το σκάφος σας ουκ ολίγα. Αυτό που μας τα χαλάει είναι η κίνηση που ενώ όταν τα sprites είναι λίγα όλα είναι καλά, όταν αρχίσει και γίνεται χαμός στην οθόνη (που γίνεται συχνά!) τότε το παιχνίδι γίνεται σπαστικά αργό. Η τέταρτη και τελευταία πίστα είναι ένα πολύ απλό παιχνίδι πλατφόρμας. Ελέγχετε ένα ανθρωπάκι που πηδώντας από επίπεδο σε επίπεδο πρέπει να μαζέψει κάτι κρύσταλους (ενέργεια για το σκάφος σας). Αντίπαλοι δεν υπάρχουν και χάνετε μόνο αν πέσετε κάτω ή τελειώσει ο χρόνος σας. Τα γραφικά είναι υποτυπώδη και το ανθρωπάκι έχει κάπως αφύσικη κίνηση. Τα παραπάνω τέσσερα, λοιπόν παιχνίδια-πίστες απαρτίζουν κάθε κάστρο. Υπάρχουν τέσσερα κάστρα και μετά από αυτά άλλο ένα που είναι και το τελευταίο. Τελειώνοντας, μπορούμε να πούμε ότι το Chariots Of Wrath τα καταφέρνει και δεν τα καταφέρνει και σαν σύνολο προσφέρει ένα αποτέλεσμα από καλό εώς μέτριο που αξίζει να του ρίξετε μιά ματιά.



ΤΙΤΛΟΣ	CHARIOTS OF WRATH
HOUSE	IMPRESSIONS
FORMAT	ST, AMIGA
ΤΙΜΗ	4100
TEST	ATARI ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	79
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	83
ΠΛΟΚΗ	75
ΠΑΚΕΤΟ	72
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	81
	82

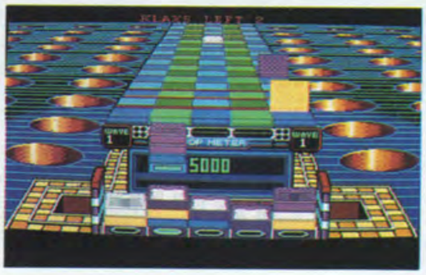
KLAX

Αν μου ζήταγαν να χαρακτηρίσω το KLAX με τρείς λέξεις, θα έλεγα "Απλό και εθιστικό". Τόσο απλό και εθιστικό ώστε είναι σίγουρο ότι θα γίνει μεγάλη επιτυχία όπως και το TETRIS, ένα άλλο παρόμοιο παιχνίδι του είδους.

Το KLAX πρωτοεμφανίστηκε στα coin-ops από την ATARI, μια εταιρία που σε αυτό το χώρο δεν έχει να επιδείξει την ποικιλία άλλων εταιριών όπως η SEGA, KONAMI, SNK κτλ αλλά έχει μεγάλες επιτυχίες όπως τα GAUNTLET, HARD DRIVIN' κτλ. Στη συγκεκριμένη περίπτωση μάλιστα την μετατροπή του παιχνιδιού για τα home micros την έκανε η DOMARK που είναι υπεύθυνη και για τις επιτυχημένες μετατροπές των HARD DRIVIN' και STAR WARS. Το KLAX όπως είπαμε και παραπάνω είναι ένα παιχνίδι στο "στύλ" του TETRIS δηλαδή ένα παιχνίδι αντανακλαστικών και λογικής. Ας δούμε όμως κατα πόσο και αν μοιάζει με το παραπάνω παιχνίδι.

Αποτελείται από μία οθόνη που το κεντρικό μέρος της καταλαμβάνει ένα κεκλιμένο επίπεδο που χωρίζεται σε πέντε λωρίδες. Ακριβώς κάτω από το επίπεδο βρίσκεται μια κινητή βάση ("ρακέτα") πλάτους μιάς λουρίδας και από κάτω πέντε θέσεις που αντιστοιχούν στις πέντε λουρίδες του κεκλιμένου επιπέδου. Αρχίζοντας το παιχνίδι, αρχίζουν να κατρακυλάνε προς τα κάτω ορθογώνιες πλάκες διαφορετικού χρώματος ("τουβλάκια") και όταν φτάσουν στο τέλος του κεκλιμένου επιπέδου τότε πέφτουν κάτω (αν πέσουν μερικά χάνετε μιά ζωή). Εσείς τώρα κουνώντας οριζόντια την ρακέτα πρέπει να πιάσετε τα τουβλάκια και

ΤΙΤΛΟΣ	KLAX
HOUSE	DOMARK
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	3750
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE L.T.D.



πατώντας το fire του joystick να τα τοποθετήσετε στην αμέσως ελεύθερη θέση που υπάρχει ακριβώς από κάτω. Κάθε φορά που πατάτε το fire πέφτει το τουβλάκι που βρίσκεται στην κορυφή του σωρού της ρακέτας σας. Κάθε θέση χωράει μέχρι πέντε τουβλάκια, το ένα πάνω στο άλλο και την ίδια χωρητικότητα έχει και η ρακέτα. Κουνώντας τώρα τον μοχλό του joystick προς τε τα τουβλάκια κατεβαίνουν πι γορα ενώ αν τον κάνουμε πρ πάνω τότε το τουβλάκι που ηδη υπάρχει στην ρακέτα εκτοξεύεται μέχρι ένα σημείο και μετά συνεχίζει να κατρακυλάει κανονικά προς τα κάτω. Σκοπός σας όπως θα καταλάβατε, είναι να τοποθετήσετε τα τουβλάκια σε σειρές του ιδίου χρώματος που ονομάζονται Klax. Αν καταφέρετε να κάνετε μιά σειρά (οριζόντια, κάθετη, διαγώνια) που αποτελείτε από τρία τουβλάκια του ιδίου χρώματος τότε αυτά εξαφανίζονται. Σε περίπτωση που από πάνω τους υπήρχαν άλλα τουβλάκια τότε πέφτουν κάτω και υπάρχει πιθανότητα να είναι ιδίου χρώματος



με διπλανά, οπότε γίνονται αλυσιδωτές αντιδράσεις, Τσέρνομπιλ η κατάσταση... Εκτός από τα τουβλάκια που υπάρχουν σε επτά χρώματα υπάρχουν και τουβλάκια μπαλαντέρ που ταιριάζουν όχι μόνο με οποιοδήποτε χρώμα αλλά με όλα, πχ. αν έχετε δύο μπλέ τουβλάκια κάθετα, πέσει πάνω τους ένα τουβλάκι μπαλαντέρ και οριζόντια δίπλα του είναι δύο πράσινα τουβλάκια τότε θα εξαφανιστούν και τα μπλέ και τα πράσινα!! Για να βγεί κάθε πίστα πρέπει να περάσετε και ένα όριο που σας θέτει πχ. να κάνετε 7 διαγώνια Klax ή 12 κάθετα ή να επιβιώσετε για 75 τουβλάκια κτλ. Και όσο μεγαλώνουν οι πίστες τόσο μεγαλώνουν και οι απαιτήσεις καθώς

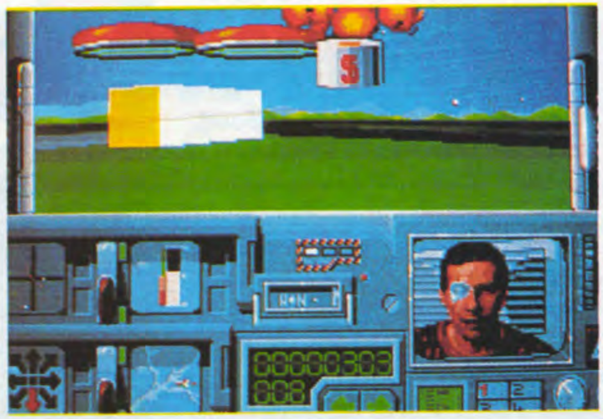
ΓΡΑΦΙΚΑ	69
ΚΙΝΗΣΗ	75
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΠΛΟΚΗ	80
ΠΑΚΕΤΟ	61
ΑΝΤΟΧΗ	93
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	**89**

τουβλάκια. Το παιχνίδι, όπως λέει και η ίδια η Domark, ίσως ακούγεται πολύ απλό και όντως έτσι είναι, αλλά το δύσκολο στην υπόθεση είναι να σταματήσεις να το παίζεις... Τα γραφικά είναι στοιχειώδη με μόνη διαφορά τα background που κάθε μερικές πίστες αλλάζουν, ο ήχος κυμαίνεται στα αντίστοιχα επίπεδα και η κίνηση είναι καλή, αυτό όμως που μετράει είναι το gameplay που είναι πολύ απλό και καλό. KLAX λοιπόν, η νέα μόδα ή τρέλα από τα Coin 'ops στα σπίτια μας...

RESOLUTION 101

Το RESOLUTION 101 είναι ένα φανταστικό simulation, που πραγματικά υπόσχεται πάρα πολλά.





Με την πρώτη κιόλας επάφη που έχουμε με το παιχνίδι αμέσως καταλαβαίνουμε την υψηλή ποιότητά του στα γραφικά, τον ήχο, στην κίνηση και στην πιστοτητά του.

ΤΙΤΛΟΣ	RESOLUTION 101
HOUSE	MILENNIUM
FORMAT	PC, AMIGA, ST
ΤΙΜΗ	3750
TEST	ATARI ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE L.T.D.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ εύκολος και γίνεται με την βοήθεια του Mouse, με F1 GUN FIRE, με το F2 Cannon Fire, με το F3 Heat Seekers, F4 Map (μόνο σε PC), F5 Directional Finder Target, F6 στόχαστρο on/off, F7 ήχος on/off, F9 joystick / mouse, F10 pause καί τέλος SHIFT & HELP έξοδος από το παιχνίδι.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλός και δένεται πλήρως με την περιπέτεια και την ατμοσφαιρά του παιχνιδιού και θα έλεγε κανείς ότι αν δεν υπήρχε πραγματικά η περιπέτεια θα είχε ένα μεγάλο κενό..

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά υπέροχα και σχεδόν τέλεια από την πρώτη κιόλας εικόνα. Ολα είναι τέλεια σχεδιασμένα με φοβερά χρώματα και καταπληκτική κίνηση. Τα εχθρικά σκάφη δεν είναι άχαρα κουτάκια αλλά καλοσχεδιασμένα με κάθε λεπτομέρεια.

Το παιχνίδι περιέχει και έτοιμες digitized εικόνες (όπως η αρχική), που δίνουν άλλη όψη στο RESOLUTION 101.

Μιά από τις καλύτερες εικόνες του παιχνιδιού είναι αυτή που εμφανίζεται στην αρχή που έχεις τις επιλογές, και αυτή με τις καρτέλες των δολοφόνων που πρέπει να εξοντώσεις άμεσα.

Η αρχικές επιλογές του παιχνιδιού που μπορούμε να επιλέξουμε είναι η PLAY, η LOAD/SAVE που μπορούμε να σώσουμε ένα παιχνίδι μας ή να φορτώσουμε ένα παιχνίδι από την δισκέτα. Και η NEW που αρχίζουμε ένα παιχνίδι από το πρώτο επίπεδο καταχωρώντας ένα καινούργιο όνομα δολοφόνου.

Αφού επιλέξουμε την επιλογή PLAY μας εμφανίζεται η καρτέλα του δολοφόνου που πρέπει να εξοντώσουμε.

Το όχημα το οποίο εσύ οδηγείς έχει ένα τοπικό ραντάρ, χάρτη της πόλης, οθόνη κατεύθηνσης, μετρητή χρημάτων, λαμπάκι κινδύνου και διάφορα άλλα όργανα τα οποία θα σου φανούν πάρα πολύ χρήσιμα.

Μέσα ακόμα στην πόλη υπάρχουν πολλά καταστήματα στα οποία μπορείς να αγοράσεις όπλα πολύ χρήσιμα για την καταστροφή των ιπτάμενων οχημάτων, ραντάρ για των εντοπισμό τους, ηλεκτρονικό χάρτη της πόλης και πάρα πολλά ακόμα αντικείμενα.

Τα όπλα τα οποία μπορείς να αγοράσεις είναι Medium Automatic Machine Gun με 1500$, Heavy Automatic Machine Gun με 4000$, Light Cannon με 6500$, Medium Gun με 9500$, Heavy Duty Cannon με 13000$, Light Heat Seeker Missile με 18000$, και το Medium και Heavy Heat Seeker Missile (μήπύς δεν σας φθάνουν όλα αυτά;).

Για να μπορέσεις όμως να αγοράσεις όλα αυτά τα όπλα θα πρέπει να σκοτώνεις όσους περισσότερους εχθρούς μπορείς και να μαζέυεις γρήγορα τα Cash Canister, και τα Drug Canister τα οποία βγαίνουν μετά από την εξόντοση των εχθρικών οχημάτων..

Εσύ θα πρέπει να καταφέρεις να καταστρέψεις το διαστημόπλοιο του δολοφόνου το οποίο περιφέρεται μέσα στην πόλη, για να πάς στο επόμενο επίπεδο.

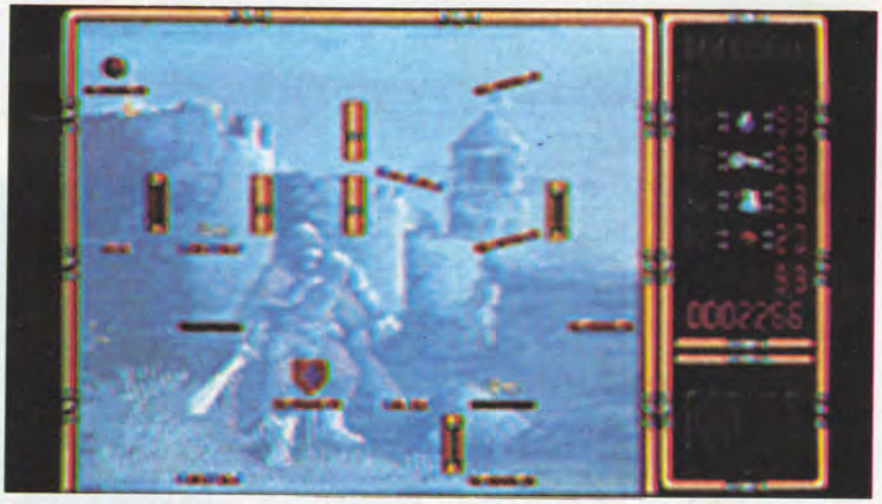
Το πακέτο του παιχνιδιού είναι αρκετά καλό και μέσα του κρύβει ένα πολύ καλό manual και ένα χάρτη της πόλης.

Το RESOLUTION 101 είναι πραγματικά ένα πάρα πολύ καλό παιχνίδι που δεν πρέπει να λείπει από την συλλογή σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΚΙΝΗΣΗ	87
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	84
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	82
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	83
ΓΕΝΙΚΑ	**87**

POP UP

Το Pop Up είναι ένα καινούργιο παιχνίδι της Infogrames και μας έρχεται φυσικά από την Γαλλία. Από την Γαλλία; χμ... Σίγουρα θα πέρασαν από το μυαλό σας σκέψεις παρόμοιες με τις δικές μου. Πρώτα απ' όλα πρωτότυπο σενάριο, υπέροχα γραφικά, προσεγμένος ήχος και... όσο πιο πολύπλοκο παιχνίδι τόσο πιο άσχημο gameplay.



Γεμάτοι περιέργεια λοιπόν βάλαμε την δισκέτα στον 6128 και ετοιμαστήκαμε να δούμε αν το Pop Up θα ακολουθούσε την παράδοση των γαλλικών παιχνιδιών και συνεπώς πέφταμε μέσα στις προβλέψεις μας. Το πρώτο σόκ ήρθε όταν ακούσαμε την μουσική εισαγωγή του παιχνιδιού. Συγκεκριμένα ακούσαμε την φωνή της Berlinda Karlail να μας τραγουδάει το "Heaven is a place on Earth" ε, αυτό πήγαινε πολύ. Ετσι μετά από τα πρώτα 6 δευτερόλεπτα και αφού συνήλθαμε από το σοκ καταλάβαμε ότι κάτι δεν πήγαινε καλά. Οι υποψίες μας επιβεβαιώθηκαν όταν η ένταση του τραγουδιού χαμήλωσε και ακούσαμε τη φωνή γνωστού ραδιοσχολιαστή να λέει κάτι για ένα μπλουζάκι που κέρδισε κάποια Κούλα από το Μπραχάμι και ένα μπρελόκ που κέρδισε κάποιος φαντάρος ονόματι Τόλης από την Κυψέλη... Γεμάτοι αποφασιστικότητα και έτοιμοι να ρίξουμε φως στην πλάνη που είχαμε πέσει πλησιάσαμε στο monitor για να ανακαλύψουμε... ένα ραδιοφωνάκι που ήταν ανοικτό από ώρα αλλά μόλις είχε αρχίσει να δουλεύει (ξέρετε είναι του Θόδωρου και όπως όλα τα πράγματα που έχει -βλέπε PC- δουλεύουν υποδειγματικά).

Ας δούμε όμως την υπόθεση του παιχνιδιού. Είστε μία μπάλα(!) και πρέπει να κάνετε ένα ταξίδι στον χρόνο!! Αρχίζετε από το μεγάλο κοσμικό Bing Bang και συνεχίζοντας πρέπει να περάσετε από τις ακόλουθες πίστες-εποχές: την προϊστορική, τον μεσαίωνα, τον εικοστό αιώνα και τέλος το μέλλον. Το παιχνίδι τώρα έχει στοιχεία από Arkanoid, Μπιλιάρδο και platform games και παρόλα αυτά τα καταφέρνει να είναι πρωτότυπο. Ελέγχετε φυσικά μία μπάλα που χοροπηδάει και όταν λέμε χοροπηδάει το εννοούμε, δεν σταματάει ούτε όταν είναι ακίνητη. Πηδώντας λοιπόν μιά από δώ και μιά από καί πρέπει να οδηγήσετε την μπάλα σας στην άλλη άκρη της πίστας όπου βρίσκεται και η έξοδος. Στο δρόμο σας θα συναντήσετε διάφορα εμπόδια όπως φλεγόμενα δάπεδα, κλειδωμένες πόρτες και ψηλούς τοίχους καθώς όμως και εργαλεία που θα σας βοηθήσουν να περάσετε τα εμπόδια όπως τεράστιες σταγόνες νερού!, κλειδιά και σφυριά... Για την ολοκλήρωση του κάθε επιπέδου χρειάζεται περισσότερη στρατηγική και λιγότερο ικανότητα στα arcade. Η οθόνη χωρίζεται κάθετα στα δύο με το αριστερό κομμάτι να καταλαμβάνει το μεγαλύτερό της μέρος. Εκεί διαδραματίζεται και η δράση ενώ δεξιά υπάρχουν πληροφορίες όπως οι βαθμοί σας, οι ζωές σας, οι σταγόνες σας, τα κλειδιά σας και τα σφυριά σας. Τελικά λίγο εώς πολύ είχαμε δίκιο, τα sprites αν και απλά είναι καλοσχεδιασμένα και τα background (που αλλάζουν σε κάθε εποχή) πολύ όμορφα. Η κίνηση πολύ καλή, ο ήχος καλός χωρίς να έχει τρομερά εφέ και με πρωταγωνιστή το μπόϊνκ-μπόϊνκ της μπάλας σας. Αυτό που όμως που πέσαμε έξω ήταν ο χειρισμός που ήταν απλός και έξυπνος. Επίσης πολύ καλή εντύπωση μας έκανε και το (απαραίτητο πια σε αυτού του τύπου παιχνίδια) υποπρόγραμμα που σας δίνει την δυνατότητα να σχεδιάσετε τις δικές σας πίστες για να ταλαιπωρήσετε με αυτές τους δυστυχείς φίλους σας ή εχθρούς σας... Μία απλή προσπάθεια της Infogrames που περιμένουμε να δούμε και σε άλλα formats αν θα υπάρχουν βελτιώσεις.

ΤΙΤΛΟΣ	POP UP
HOUSE	INFOGRAMES
FORMAT	AMSTRAD
ΤΙΜΗ	2750
TEST	AMSTRAD 128
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE L.T.D.

ΓΡΑΦΙΚΑ	
ΚΙΝΗΣΗ	
ΗΧΟΣ	
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	
ΠΛΟΚΗ	
ΠΑΚΕΤΟ	
ΑΝΤΟΧΗ	
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	
ΓΕΝΙΚΑ	

ANTHEADS

IT GAME FROM THE DESERT II

Βρισκόμαστε στο Lizard Breath, μια μικρή πόλης της Καλιφόρνιας, όπου τα πράγματα κυλούν ήρεμα. Πριν πέντε χρόνια όμως; οι κάτοικοι δεν θα ξεχάσουν ποτέ την μεγάλη τους περιπέτεια, που έθεσε πολλές φορές σε κίνδυνο την ζωή τους. Η μεγάλη πύρινη μάζα πού έπεσε στην πόλη τους, τους έφερε πολλά προβλήματα. Τα γιγάντια μυρμήγκια που είχαν σαν σκοπό να καταστρέψουν τους ανθρώπους και την πόλη τους, εξοντόθηκαν με την μεγάλη βοήθεια του γεωλόγου Grek Bradley, που με κίνδυνο της ζωής του αγωνίστηκε για την εξολόθρευση αυτών τών γιγάντιων μυρμηγκιών.



ΤΙΤΛΟΣ	ANTHEADS
HOUSE	CINEMAWARE
FORMAT	AMIGA (1MB)
ΤΙΜΗ	4000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

Να όμως που τα γιγάντια μυρμήγκια επιστρέφουν και πάλι στην Lizard Breath και αρχίζουν και πάλι τα προβλήματα.

Εσύ πέρνεις και πάλι την θέση του γενναίου γεωλόγου Grek Bradley και προσπαθείς να σώσεις την πόλη από αυτόν τον μεγάλο κίνδυνο.

Με το ANTHEADS επανέρχεται και πάλι δυναμικά η CINEMAWARE με αυτό το καταπληκτικό παιχνίδι που σίγουρο οπως και τα ROCKET RANGER, TV-SPORT, IT CAME FROM THE DESERT θα σας εντυπωσιάσει και θα σας κατακτήσει.

Το εισαγωγικό κομμάτι του παιχνιδιού είναι πραγματικά φανταστικό. Δεν μοιάζει για εισαγωγή παιχνιδιού αλλά για μια μικρή και καλογυρισμένη ταινία. Το φοβερό άγριο και καλοσχεδιασμένο τοπίο που αμέσως μας προετοιμάζει ψυχολογικά για το τι πρόκεται να ακολουθήσει συμπληρώνει η τέλεια μουσική που ακούγεται και η φυσικότατη κίνηση της εικόνας.

Κάποιες στιγμές πραγματικά νόμιζα πως έβλεπα ένα τέλειο φιλμάκι, είναι πραγματικά μια από τις καλύτερες άν όχι η καλύτερη εισαγωγή παιχνιδιού που έχω δεί. Τα γραφικά του παιχνιδιού βαδίζουν σταθερά στα επίπεδα γραφικών του εισαγωγικού κομματιού. Το κάθε τι μέσα στο παιχνίδι έχει σχεδιστεί με κάθε λεπτομέρια.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι κάτι το τέλειο. Τα μουσικά κομμάτια τα οποία παίζονται στη περιπέτεια, συμβάλουν κατά πολύ στην δημιουργία αυτής της μαγευτικής ατμόσφαιρας.

Για να τελειώσει το παιχνίδι πρέπει να περάσουν 15 μέρες, όπου αν δεν έχεις εκπληρώσει τον σκοπό σου, τα μυρμήγκια καταστρέφουν την πόλη.

Εσύ θα πρέπει να εκμεταλλεύεσαι και το τελευταίο δευτερόλεπτο του χρόνου μια και τρέχει σε REAL TIME. Για να σκοτώσεις ένα μυρμήγκι με το όπλο σου θα πρέπει να του κόψεις τις κόκκινες κεραίες, στούς ανθρώπους όμως που γίνονται μυρμήγκια πρέπει να τις κόβεις από την ρίζα για να ξαναγίνουν άνθρωποι.

Ακόμα μπορείς να τα σκοτώσεις με βόμβες, δυναμίτες, άρμα και αεροπλάνο, που περνόντας από επάνω τους τα ψεκάζει με το ειδικό εντομοκτόνο.

Προσοχή κάθε φορά που βοηθάς έναν άνθρωπο που έγινε μυρμήγκι να ξαναγίνει άνθρωπος σου λέει κάποιο αριθμό, που δεν πρέπει να ξεχνάς γιατί αυτούς τους αριθμούς που θα μαζέψεις θα τους χρησιμοποιήσεις για το άνοιγμα του χρηματοκιβωτίου που βρίσκεται στο νοσοκομείο και κρύβει κάτι το πολύτιμο για σένα.

Το ANTHEADS θέλει 1 mega για να λειτουργήσει αλλά πραγματικά είναι ένα παιχνίδι που αξίζει τον κόπο να το αποκτήσει κανείς.

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΚΙΝΗΣΗ	92
ΗΧΟΣ	98
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	97
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	91
ΓΕΝΙΚΑ	96

P47 THUNDERBOLT





ΤΙΤΛΟΣ	P47 THUNDERBOLT
HOUSE	FIREBIRD
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	3700
TEST	ATARI ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Το review θα μπορούσε να αρχίσει με το συνηθισμένο τρόπο: "φορέστε τα fly jackets σας, δέστε τις ζώνες σας και φύγατε γιά τη μαχή των αιθέρων". Ενα παιχνίδι σαν το P47 όμως δεν χρειάζεται πολλά καρυκεύματα του είδους. Από μόνο του είναι ΦΑ-ΝΤΑ-ΣΤΙ-ΚΟ!

Είναι αυτό που χρειάζονται οι λάτρεις του είδους των shoot'em up games. Μιά τέλεια μεταφορά του arcade game στις οθόνες των κομπιούτερ που δεν έχει να ζηλέψει τίποτα απο το ηλεκτρονικό. Ισως όμως θα έπρεπε να το παρουσιάσω γιατί πολλοί από σας μπορεί να μην το έχετε υπόψη σας.

Το σενάριο μας γυρίζει πίσω στο δεύτερο παγκόσμιο πόλεμο. Πάνω στην εποχή που έχουν αρχίσει να τελειοποιούνται τα αεροπλάνα και να ξεφυτρώνουν τα ευέλικτα καταδιωκτικά, τα βομβαρδιστικά-φρούρια και τα τάνκς. Το Γ' Ράιχ ποντάρει πολλά στη μάχη των αιθέρων και η μοίρα το φέρνει να είστε εσείς ένας από τους άσσους που θα κληθούν να αντιμετωπίσουν τους πιλότους της Λουτβάφε. Το αεροπλάνο σου είναι το REPUBLIC P47 THUNDERBOLT (ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ P47 ΚΕΡΑΥΝΟΣ γιά τους μή αγγλομαθείς), πού είναι ένα από τα πιό δημοφιλή αμερικάνικα αεροσκάφη του Β' παγκοσμίου πολέμου.

Το παιχνίδι αρχίζει και η δράση σε καθηλώνει. Οι μάχες περνούν μία-μία από την οθόνη σου: Βόρεια Γαλλία, Βόρειος Αφρική, Αρδέννες, έρημοι, θάλασσες, πυραμίδες, πάγοι. Οι αντίπαλοι ποικίλουν. Τρένα, τεράστια αεροπλάνα, πλοία, τάνκς, πύραυλοι και το καθένα καταστρέφεται με το δικό του τρόπο. Υπάρχουν 8 διαφορετικά επίπεδα-μάχες. Στη διάρκεια του παιχνιδιού μπορεί ο παίκτης να δυναμώσει τα πυρά του μαζεύοντας όπλα, αφού χτυπήσει τα ελικόπτερα που τα μεταφέρουν. Δηλαδή, μπορεί να πάρει βόμβες, πυραύλους, κατευθυνόμενες βόμβες, ακόμα και extra life.

Τα γραφικά είναι πάρα πολύ καλά, καθώς και το scroll. Αξίζει να σημειωθεί ότι όταν φτάσεις στη θάλασσα, οι βόμβες δεν κάνουν πιά έκρηξη, αλλά πέφτουν στο νερό σηκώνοντας πίδακα. Επίσης, όταν καταστραφεί το πλοίο, ένα sprite που καταλαμβάνει τη μισή σχεδόν οθόνη, βυθίζεται ολόκληρο με εκρήξεις. Το ίδιο θεαματικό είναι το παιχνίδι και σε πολλά άλλα σημεία, καθώς στη μάχη των Αρδεννών έχουμε νυχτερινή πτήση, ενώ στη Βόρεια Γαλλία έχουμε ένα φανταστικό ηλιοβασίλεμα πάνω από τα σύννεφα.

Ο ήχος είναι εξίσου ικανοποιητικός. Σε γενικές γραμμές το P47 ειναι ένα πάρα πολύ καλό παιχνίδι, αν και ομολογουμένως λίγο δύσκολο. Πάντως γιά ένα πράγμα είσαι σίγουρος παίζοντάς το: ότι η προσπάθειά σου γιά να βγάλεις τη μία πίστα ανταμείβεται από τα γραφικά που θα δείς στην επόμενη. Επομένως αξίζει τον κόπο.

P47: το αεροπλάνο

Το Republic P47 Thunderbolt ήταν ένα από τα καλύτερα αμερικάνικα αεροσκάφη του Β' παγκοσμίου πολέμου. Το 1943 τέθηκαν στη διάθεση της διοίκησης της RAF και από τις βάσεις τους στην Αγγλία οι κύριοι στόχοι τους ήταν στη Βόρεια Γαλλία. Οι αποστολές αυτές ήταν μικρής εμβέλειας. Την επόμενη χρονιά τα αεροπλάνα εξοπλίστηκαν με ειδικά ντεπόζιτα γιά να μπορέσουν να πάρουν μέρος σε μεγάλες αποστολές και να χτυπήσουν τον εχθρό πίσω από τις γραμμές του. Το P47 ήταν εκείνο τον καιρό το πιό γρήγορο και βαρύτερο βομβαρδιστικό της USAF και στις μάχες έδειξε τη τεράστια δύναμή του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΚΙΝΗΣΗ	89
ΗΧΟΣ	81
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	79
ΠΑΚΕΤΟ	84
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82
ΓΕΝΙΚΑ	**86**

USER HIT

ΤΙΤΛΟΣ	TURRICAN
HOUSE	RAINBOW ARTS
FORMAT	AMIGA, C64, CPC, SPEC
ΤΙΜΗ	3750
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE L.T.D.

Morgul, ένα όνομα που φέρνει τρόμο στις ψυχές των ανθρώπων ακόμα και σήμερα. Αμέτρητους αιώνες πριν, ζούσε ένα διαβολικό πλάσμα με τρία κεφάλια. Ενα πλάσμα με δυνάμεις πέρα από κάθε φαντασία. Ζούσε απομονωμένο στο βασίλειό του και πολεμούσε τους ανθρώπους, χωρίς όμως να έρχεται σε επαφή μαζί τους. Κάθε φορά που κοιμόντουσαν έμπαινε στα ονειρά τους και τους τρομοκρατούσε με εφιάλτες. Στην αρχή δεν καταλάβανε τον πόλεμο που τους έκανε αλλά σταδιακά οι εφιάλτες έγιναν τόσο αληθινοί που η φαντασία και η πραγματικότητα άρχισαν να συγχέονται και όλοι ζούσαν σε μιά κατάσταση πού κανένας δεν ήταν σίγουρος για τίποτα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΚΙΝΗΣΗ	98
ΗΧΟΣ	97
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	83
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	91
ΓΕΝΙΚΑ	**94**

TurricaN

Και τότε ακριβώς που όλα φαινόντουσαν χαμένα φάνηκε ο Devolon, ένας νεαρός μαχητής που είχε ένα αλλιώτικο χάρισμα, οι δυνάμεις του Morgul ήτανε άχρηστες πάνω του. Δεν μπορούσε να τον επηρεάσει, δεν μπορούσε να μπεί στον ύπνο του. Ετσι εισέβαλε στο βασίλειό του οπλισμένος με ένα σπαθί και την απόφαση να σώσει τον κόσμο του. Οι μάχες που ακολούθησαν ήταν σκληρές αλλά σύντομες. Το ένα μετά το άλλο τα τέρατα που τον υπεράσπιζαν έπεφταν νεκρά από το σπαθί του Devolon και σύντομα ήρθε αντιμέτωπος με τον ίδιο τον Morgul. Η μάχη που ακολούθησε ήταν φοβερή αλλά ευτυχώς νίκησε ο ήρωας Devolon.



Αιώνες μετά ο Morgul ξαναπειλεί την ανθρωπότητα και ο μόνος που έχει το χάρισμα του Devolon είστε εσείς ο Turrican. Το παιχνίδι αρχίζει με μία πολύ δυναμική εισαγωγή. Μία ακτίνα λέϊζερ κόβει ένα κομμάτι από την οθόνη, που πέφτοντας με έναν μεταλικό ήχο αποκαλύπτει το λογότυπο της Rainbow Arts. Στη συνέχεια μία φωνή με βάθος μας καλοσορίζει στον κόσμο του Turrican και αφού δούμε τα απαραίτητα, δημιουργούς, high scores κτλ μπορούμε να αρχίσουμε το παιχνίδι. Φυσικά ελέγχετε τον Turrican, ένα άνθρωπο ντυμένο από την κορυφή ως τα νύχια σε μιά μεταλική πανοπλία και εξοπλισμένο με την τελευταία λέξη της τεχνολογίας. Οι κινήσεις που σας επιτρέπει το παιχνίδι είναι οι γνωστές: δεξιά, αριστερά, να σκύβετε και να πηδάτε, αλλά τα όπλα... χε!χε! Το όπλο σας στην αρχή μπορεί να ρίχνει μόνο ευθεία αλλά μετά μαζεύοντας powerups μπορεί να ρίχνει από πολαπλές βολές μέχρι και βολές λέϊζερ που διαπερνούν τα πάντα. Αλλά μην νομίζετε ότι έχετε μόνο αυτό το όπλο. Εχετε ακόμα: νάρκες που μπορείτε να τοποθετήσετε στο έδαφος, να απομακρυνθήτε και να κάνετε αυτούς που σας κυνηγάνε να "σκοντάψουν", χειροβομβίδες που είναι αρκετά καλές και σε κάθε έκρηξή τους συγκλονίζεται ολόκληρη η οθόνη, ένα όπλο που εκτοξεύει δύο ενεργειακές μπάρες που σαρώνουν όλη την οθόνη, την δυνατότητα να γίνετε γυροσκόπιο δηλαδή μία σβούρα(!) που καταστρέφει τα πάντα στο δρόμο της και δεν καταστρέφεται από τίποτα, και τελευταίο όπλο και καλό αν κρατήσετε πατημένο το fire τότε ρίχνετε μία στήλη ενεργείας που μπορείτε να περιστρέψετε 360° γύρω από τον εαυτό σας και μπορεί να φτάσει τέτοιο μήκος ώστε να καλύπτει όλη την οθόνη!



Το παιχνίδι είναι τεράστιο και αποτελείται από 5 διαφορετικούς κόσμους που ο καθένας χωρίζεται σε πίστες. Στο τέλος κάθε πίστας φυσικά υπάρχουν τα "καλά τερατάκια" και στην διάρκεια του παιχνιδιού δεν λείπουν τα απαραίτητα δωράκια. Ανάμεσα στους ανθρώπους που φτιάξαν το παιχνίδι είναι και οι υπεύθυνοι του Katakis και του X-Out. Αυτό πιστεύω ότι φτάνει και δεν χρειάζεται να αναφέρω ότι η κίνηση και τα γραφικά και ο ήχος του παιχνιδιού το κάνουν ένα από τα καλύτερα αν όχι το καλύτερο μέχρι στιγμής shoot'em up platform game στα home micros. Ενα παιχνίδι που δεν πρέπει να χάσετε.

KICK OFF 2



ΕΡΩΤΗΣΗ

Ποιό παιχνίδι για computers έχει πρασινωπό background, εικοσιδύο sprites που τρέχουν και χτυπιούνται πάνω, κάτω, δεξιά, αριστερά, ένα εώς τέσσερα άτομα που χτυπιούνται γενικώς και θα παίζεται τις επόμενες δεκαετίες ή μέχρι να βγεί καινούργια version του ίδιου παιχνιδιού;

ΤΙΤΛΟΣ	KICK OFF 2
HOUSE	ANCO
FORMAT	AMIGA, ST
ΤΙΜΗ	4000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARFE

ΑΠΑΝΤΗΣΗ

α)Το F29-Retaliator πάνω από μιά πεδιάδα μαζί με εικοσιένα εχθρικά αεροσκάφη.

β)Το Kick Off 2, ένα παιχνίδι που έχει σαν θέμα του το ποδόσφαιρο και τα χαρακτηριστικά του το κατατάσουν στην κορυφή της πυραμίδας των παιχνιδιών του είδους. Εχει: 24 διαιτητές που διαιτητεύουν διαφορετικά, πχ άλλος είναι αυστηρός, άλλος κάνει τα στραβά μάτια και όπως και οι αληθινοί πότε βρίσκονται σε καλή μέρα και πότε όχι. Τέσσερα είδη γηπέδων, κανονικό, λασπερό, βρεγμένο και τεχνητό με άμεσες συνέπειες στην αντοχή των παικτών και την συμπεριφορά της μπάλας. Επιλογή για ένταση ανέμου και διάρκεια ημιχρόνου. Πέντε επίπεδα από 4η κατηγορία μέχρι διεθνές. Εξι διαφορετικά σχέδια εμφανίσεων με δύο χρώματα σε κάθε εμφάνιση από σύνολο δεκαέξι. Πολλούς παίκτες με διαφορετικά χαρακτηριστικά όπως η ταχύτητα, φυσική κατάσταση, επιθετικότητα, αντοχή στο σκληρό παιχνίδι, και ικανότητα στα σουτ, τάκλιν και πάσες. Δυνατότητα να φορτώσετε ομάδες και



τακτικές από το Player Manager. Αλλαγές παικτών και τακτικών κατά τη διάρκεια του αγώνα. Καθορισμό του ποιός παίκτης θα παίξει και σε ποιά θέση θα παίξει. Μπορείτε να παίξετε ελέγχοντας όλη την ομάδα (τον παίκτη που είναι πιό κοντά στη μπάλα) ή μόνο έναν συγκεκριμένο παίκτη. Μπορείτε να παίξετε εναντίον του computer ή ενός φίλου σας ή εσείς και ο φίλος σας εναντίον του computer ή εσείς και ο φίλος σας εναντίον δύο άλλων φίλων σας... ΤΕΛΕΙΟ gameplay με κοντρόλ, τάκλιν, κεφαλιές, ψαλιδάκια, πάσες, ψηλοκρεμαστά και φάλτσα σουτ. Ολους τους κανόνες του ποδοσφαίρου (εκτός από οφσάιντ) κίτρινες και κόκκινες κάρτες, αποβολές, τραυματισμούς, φάουλ με κομπίνες (πχ ο παίκτης πηδάει πάνω από τη μπάλα και κάνει το σούτ άλλος) και αμυντικό τείχος, παράταση σε περίπτωση ισοπαλίας, πέναλτυ, ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ επανάληψη της φάσεως, αργή κίνηση στην επανάληψη, δυνατότητα σωσίματος των φάσεων σε δισκέτα και ξαναπαίξιμο αυτών. Συμετοχή σε: πρωτάθλημα με 8 ομάδες και 14 εβδομάδες διάρκεια, κύπελο με αγώνες Knock Out, Παγκόσμιο Κύπελο 1990 με όλες τις ομάδες και τα γκρούπ και επιλογή για μελοντικά σενάρια με διοργανώσεις. Εχουν διορθωθεί bugs που είχε το Kick Off και το Extra Time, τώρα ο τερματοφύλακας δεν τρώει τα ηλίθια ψηλοκρεμαστά σουτ, δεν κάνει ηλίθιες εξόδους, μπορεί να φάει γκολ που δεν έτρωγε και να απεκρούσει γκολ που έτρωγε, δηλαδή είναι φυσιολογικός, μπορείτε να διαλέξετε την κατεύθυνση και την δύναμη των πλάγιων άουτ και των κόρνερ που δεν είναι πια μισό γκολ, τα πέναλτυ είναι πιό δύσκολο να εκτελεστούν και επιτέλους δεν υπάρχει ο σούπερ παίκτης 9 που πέρναγε τους πάντες και τα πάντα με ταχύτητα πύραυλου. Γενικά στο μόνο που μπορούμε να επικρίνουμε το παιχνίδι είναι ότι δεν μπορείς να αλλάξεις μέσα από το πρόγραμμα τα ονόματα των παικτών (ας είναι καλά οι disk editors χε,χε!!!), δεν συμπεριλαμβάνει την Καλλιθέα στις ομάδες του Παγκοσμίου Κυπέλου (είπε κανείς τίποτα για disk editors;) και τέλος δεν ψήνει καφέ. Μετά από τα παραπάνω σοβαρά μειονεκτήματα συμπεραίνουμε ότι το Kick Off 2 είναι απλά το καλύτερο ποδοσφαιράκι που έχει βγει ποτέ.

γ)Ενα Pacman μέσα σε ένα πράσινο λαβύρινθο μαζί με εικοσιένα φαντασματάκια.

ΟΡΘΗ ΑΠΑΝΤΗΣΗ:

Συγχαρητήρια το βρήκατε, η σωστή απάντηση είναι η β). Κερδίσατε εκατοντάδες ώρες απόλαυσης μπροστά στο monitor του υπολογιστή σας. Μπορείτε να παραλάβετε το δώρο σας από οποιοδήποτε κατάστημα που διαθέτει παιχνίδια για υπολογιστές και σέβεται τον εαυτό του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΚΙΝΗΣΗ	98
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	97
ΠΛΟΚΗ	91
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	99
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	95
ΓΕΝΙΚΑ	**97**

Reviews

BLOCK OUT

Τί θα λέγατε να παίξουμε ένα παιχνίδι καθαρής λογικής και λίγο τύχης; Ποιό είναι αυτό; Ποιό άλλο από το BLOCK OUT, ένα σύγχρονο απόγονο του TETRIS με πολλές πολλές δυνατότητες.

ΤΙΤΛΟΣ	BLOCK OUT
HOUSE	RAINBOW ARTS
FORMAT	PC, AMIGA, ST
ΤΙΜΗ	3750
TEST	ATARI ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE L.T.D.

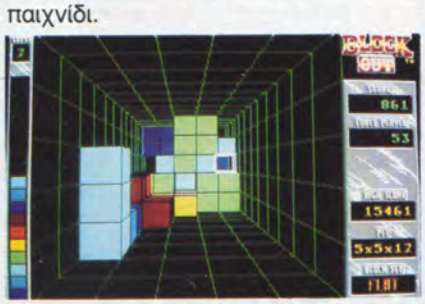
Το BLOCK OUT είναι ένα τρισδιάστατο παιχνίδιο που σας υπόσχεται πολλά.

Σκοπός σου η τοποθέτηση των τρισδιάστατων σχημάτων στο χώρο, με τέτοιο τρόπο ώστε να δημιουργείς συμπληρωμένα επίπεδα. Λοιπόν πάρτε καφέ, χαλαρώστε και αρχίστε το φανταστικό BLOCK OUT, που θα τεστάρει αν έχετε αναλυτική και γρήγορη σκέψη.

Αρχίζοντας το παιχνίδι έχουμε μια πολύ ωραία και ταυτόχρονα απλή εισαγωγή, με πολύ καλή μουσική επένδυση.

Αμέσως μετά μας ζητείται να βρούμε το χρώμα ενός σχήματος μέσα από το manual του παιχνιδιού, για να μπορέσουμε να μπούμε μέσα στο παιχνίδι αλλιώς μας βγάζει έξω.

Μετά από αυτό μας εμφανίζεται ένα μενού επιλογών που μας δίνει την δυνατότητα να αλλάξουμε τις παραμέτρους, να τις σώσουμε στην δισκέτα, να κάνουμε πρακτική εξάσκηση, να δούμε μια παρουσίαση του παιχνιδιού, να πάρουμε οδηγίες, να αρχίσουμε ή να βγούμε από το παιχνίδι.



Πρίν αρχίσουμε το παιχνίδι καλό είναι να δούμε λίγο την επιλογή αλλαγής παραμέτρων.

Μέσα από αυτή την επιλογή μπορούμε να διαλέξουμε τρόπους παιχνιδιού όπως FLAT FUN, 3-D MANIA και OUT OF CONTROL ή να επιλέξουμε τα μπλόκ τον σχημάτων που είναι το BASIC SET το οποίο περιέχει συνολικά 7 διαφορετικά σχήματα, το FLAT SET το οποίο περιέχει συνολικά 8 σχήματα και το EXTENDED SET το οποίο περιέχει συνολικά 41 σχήματα.

Ακόμα μπορούμε να επιλέξουμε την ταχύτητα με την οποία θα πέφτουν τα σχήματα, ανάμεσα στην



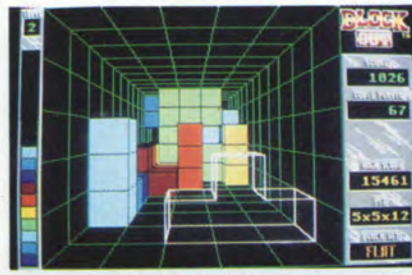
γρήγορη, στην κανονική και στην αργή.

Μπορούμε ακόμα να κλείσουμε ή να ανοίγουμε τον ήχο του παιχνιδιού.

Και τέλος μπορούμε να ορίσουμε το μέγεθος του χώρου που παίζουμε, αλλάζοντας το βάθος (από 3 μέχρι καί 18), το πλάτος (από 3 μέχρι καί 7) και το μήκος (από 3 μέχρι καί 7).

Ας δούμε λίγο και την επιλογή Help.

Σε αυτήν έχουμε μια πλήρη εικόνα για το control και την περιστροφή των σχημάτων. Με τα πλήκτρα Q, W, E, A, S, D μπορούμε να περιστρέφουμε τα σχήματα στο χώρο. Με το SPACE BAR ή το MOUSE BUTTON ρίχνουμε το σχήμα κάτω,



με τα CURSOR KEYS ή το MOUSE μετακινούμε τα σχήματα με το το ESCAPE κάνουμε EXIT από το παιχνίδι, ενώ με το P κάνουμε Pause.

Οταν πατήσουμε pause, μπροστά μας μας εμφανίζεται ένα καλοσχεδιασμένο φλυτζάνι με καφέ(!), αρκετά έξυπνο.

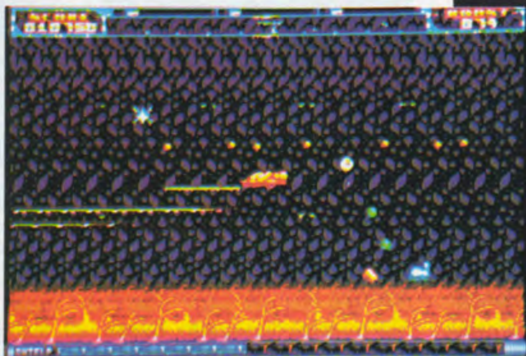
Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλοφτιαγμένα και με πλούσια χρώματα. Ο σχεδιασμός του χώρου είναι καλός αλλά κάποιες φορές σε μπερδεύει αρκετά με αποτέλεσμα αλλού να θέλεις να πάει το σχήμα, και αλλού τελικά να πηγαίνει.

Αυτό το πρόβλημα μεγαλώνει ακόμα περισσότερο όταν γεμίζει αρκετά ο χώρος. Τέλος το παιχνίδι έχει και επίπεδα δυσκολίας (0-9) που καθώς προχωράς αυξάνονται.

Το BLOCK OUT είναι ένα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει για πολλές ώρες μπροστά στον υπολογιστή σας και πραγματικά αξίζει να το αποκτήσετε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	72
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΠΛΟΚΗ	92
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	82
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	**83**

ANARCHY

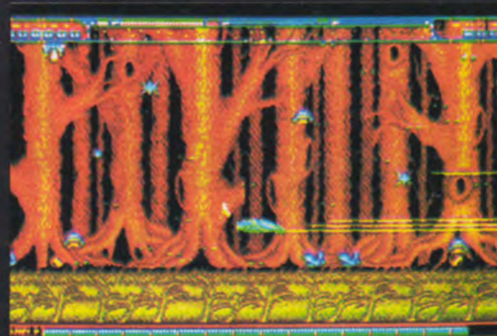


Το Anarchy μας έρχεται από την Psygnosis και είναι ένα καινούργιο παιχνίδι που στην πραγματικότητα δεν είναι και τόσο καινούργιο!! Δεν είναι παρά το γνωστό μας Defender με καλύτερα όπλα, καλύτερους εχθρούς, καλύτερα backgrounds, καλύτερα γραφικά και πολύ καλύτερη κίνηση. Η εισαγωγή του παιχνιδιού είναι αρκετά καλή και συνοδεύεται από ένα sampled μουσικό κομμάτι.

ΤΙΤΛΟΣ	ANARCHY
HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	ATARI ST
ΤΙΜΗ	3700
TEST	ATARI ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Ελέγχετε ένα σκάφος που κινείται πάνω από την επιφάνεια ενός πλανήτη. Κάτω στο έδαφος υπάρχουν διάσπαρτα, κάνιστρα που είναι και ο λόγος ύπαρξής σας. Υπάρχετε για να τα προστατεύετε. Από ποιούς; Μα φυσικά από τους Stealers (Κλέφτες), αυτοί λοιπόν δεν είναι παρά κάτι μπλε σκάφη που πλησιάζουν τα κάνιστρα, τα αρπάζουν και αρχίζουν ανεβαίνουν σιγά-σιγά στον ουρανό. Εσείς πρέπει τότε να τους πετύχετε, να πάρετε τα κάνιστρα πριν πέσουν και να τα αφήσετε με ευλάβεια στο έδαφος. Αν δεν τα καταφέρετε τότε βγαίνουν από την οθόνη και χάνετε ένα κάνιστρο. Αν χάσετε όλα τα κάνιστρά σας τότε ... μεταφέρεστε στο υπερδιάστημα και αντιμετωπίζετε τόσα εχθρικά σκάφη όσα ακριβώς χρειάζεται για να χάσετε. Τα κάνιστρα τώρα, σύμφωνα με την υπόθεση του παιχνιδιού, περιέχουν βασικά στελέχη της κοινωνίας του πλανήτη όπως επιστήμονες, στρατιωτικούς κτλ, που πρέπει να σωθούν από τους αναρχικούς! Ναι καλά διαβάσατε από τους αναρχικούς, που έχουν καταλύσει τον νόμο και την τάξη στον πλανήτη και με κέντρο τον δορυφόρο plat iaeksar hion εξαπολύουν αλεπάλληλα καταστροφικά κύματα επιθέσεων. ΕκτόΣ φυσικά από τους Stealers υπάρχουν καί άλλα εχθρικά σκάφη μέ ποικίλες δυνατότητες που δεν θα αναλύσουμε για ευνόητους λόγους (είναι πάνω από είκοσι). Εχετε μία ασπίδα που σε κάθε σύγκρουση ή βολή που δέχεστε μειώνεται και όταν φτάσει στό μηδέν χάνετε ένα από τα σκάφη σας. Χτυπώντας τα εχθρικά σκάφη συχνά αφήνουν δωράκια που είναι τα εξής: B δίνει εκατό πόντους και γρήγορη αυτόματη βολή σε όλα τα όπλα αλλά κρατάει λίγα δευτερόλεπτα. C δίνει ένα κανονάκι-δορυφόρο και αν πάρετε και άλλο τότε αρχεζει και βαράει. D είναι η γνωστή υπερβόμβα που καταστρέφει τα πάντα στην οθόνη, μπορείτε νά έχετε μία μόνο κάθε φορά. F εφοδιάζει το σκάφος σας με μία έξτρα ασπίδα που αντέχει στα πάντα και διαρκεί 15 δευτερόλεπτα. N μην το χάσετε με τίποτα γιατί δίνει όλα τα όπλα και 500 B!!!, και αυτό διαρκεί για περιορισμένο χρονικό διάστημα. S δίνει εξαπλές πλάγιες βολές. T γεμίζει την ασπίδα σας τελείως. Εκτός από τα παραπάνω υπάρχουν στο έδαφος και μικρά ενεργειακά πεδία που μπορείτε να τα πάρετε με το σκάφος σας και να τα τοποθετήσετε πάνω στα κάνιστρα. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα να μήν μπορούν να τα πάρουν οι Stealers. Επίσης στο τέλος κάθε πίστας θα αντιμετωπίσετε τους κλασικούς φρουρούς. Τα sprites στο παιχνίδι είναι μικρά και η τρομερά γρήγορη κίνηση δεν σου αφήνει περιθώρια για να καταλάβεις αν είναι ωραία ή όχι! και το background σε κάθε πίστα αλάζει. Ο ήχος χωρίς να είναι κάτι το τρομερό ταιριάζει απόλυτα με το παιχνίδι. Αλλά αυτό που είναι πραγματικά πολύ καλό είναι η κίνηση φα-ντα-στική! Ολα κινούνται με μεγάλη ταχύτητα και το σκάφος σας ανταποκρίνεται απόλυτα στις κινήσεις του joystick. Το scrolling είναι ομαλότατο και είναι το μεγαλύτερο ατού του παιχνιδιού που σε γενικές γραμμές είναι ένα καλό shoot'em up.

ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΚΙΝΗΣΗ	98
ΗΧΟΣ	79
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΠΛΟΚΗ	70
ΠΑΚΕΤΟ	82
ΑΝΤΟΧΗ	83
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	85
ΓΕΝΙΚΑ	87



THEME PARK MYSTERY

ΤΙΤΛΟΣ	THEME PARK MYSTERY
HOUSE	IMAGE WORKS
FORMAT	PC, AMIGA, ST
ΤΙΜΗ	3800
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

Η μαγεία και το άγνωστο πάντα γοητεύει και οδηγεί τον άνθρωπο σε μακρινά και περιπετιώδη ταξίδια. Κάθε τι που περιβάλεται από ένα πέπλο μυστηρίου και είναι άγνωστο πρός εμάς, κερδίζει το ενδιαφέρον μας.

Ετσι και το THEME PARK MYSTERY προσπαθεί μέσα από μια σειρά ανεξέλεκτες και γεμάτες μυστήριο καταστάσεις να κεντρίσει το ενδιαφέρον μας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	81
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΠΛΟΚΗ	72
ΠΑΚΕΤΟ	81
ΑΝΤΟΧΗ	65
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	77
ΓΕΝΙΚΑ	**74**

Το παιχνίδι έχει μια πολύ εντυπωσιακή και πραγματικά πολύ καλή παρουσίαση. Ο συνδιασμός των καταπληκτικών γραφικών και του τέλειου ήχου της παρουσίασης μας βάζει με ένα μυστηριακό τρόπο μέσα στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

Είσαι ένας απλός άνθρωπος που βρίσκεσαι στο σταθμό της Yesterday Land, και μπροστά σου βρίσκονται 3 μηχανές, όχι φυσικά ζυγαριές όπως βλέπουμε στους σταθμούς μας, αλλά 2 τυχερά παιχνίδια, και μια μηχανή που σου λέει το μέλλον. Εσύ φυσικά θα θέλεις να δοκιμάσεις την τύχη σου στα μηχανήματα, αλλά δεν έχεις καθόλου λεφτά. Τώρα τι κάνεις; Πας στο πρώτο μηχάνημα και με την βοήθεια του mouse πατάς το κουμπί επιστροφής χρημάτων και παίρνεις ένα νόμισμα. Μετά πας στο δεύτερο μηχάνημα και παίρνεις τα tockens που βρίσκεις εκεί. Τωρά μπορείς να δοκιμάσεις την τύχη σου, και αργότερα να μάθεις και το μέλλον σου. Πρέπει να κερδίσεις κάποια λεφτά στα μηχανήματα, για να μπορείς να πάρεις όλες τις κάρτες που σου δί-



νει το μηχάνημα που σου λέει το μέλλον. Εκεί θα πάρεις ένα εισιτήριο για το τρένο και θα μάθεις και την αποστολή σου. Ποιά είναι; Να βρείς τα 8 διαμάντια του μάγου που βρίσκονται σε δύο περιοχές την Future Land και την Dragon Land.

Οπως καλά καταλάβατε το εισητήριο για το τρένο θα σας βοηθήσει να ταξιδέψετε με αυτό, όχι σε



ένα απλό ταξίδι αλλά σε ένα ταξίδι μέσα στο χρόνο.

Το πρώτο μέρος που θα πάτε είναι η Dragon Land μια πόλη του παρελθόντος και αφού τελείωσετε από εκεί θα πάτε ένα ταξίδι στην Future Land μια πόλη του μέλλοντος.

Και στα δύο μέρη έχετε να αντιμετωπίσετε πολλές δυσκολίες ώσπου να καταφέρετε να πάρετε όλα τα διαμάντια.

Το παιχνίδι έχει φανταστικά γραφικά και τέλειο ήχο. Τα sprite είναι καλοφτιαγμένα και έχουν μια φυσική και πραγματικά πολύ καλή κίνηση. Οι συνδιασμοί των χρωμάτων είναι αρκετά προσεγμένοι και πλούσιοι.

Το παιχνίδι παίζεται με Mouse και Joystick. Με το Joystick κινούμε τον ήρωα και με το Mouse κάνουμε τις εργασίες στο δεύτερο μέρος της οθόνης. Η οθόνη αποτελείται από δύο κομμάτια όπου μπορούμε εύκολα να μεταφερόμαστε με το SPACE.

Το πρώτο μέρος αποτελεε την κύρια οθόνη κίνησης του παιχνιδιού ενώ στο δεύτερο βλέπουμε τα πράγματα τα οποία έχουμε κάθε στιγμή.

Τέλος το πακέτο του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλό με φανταστικά σχέδια και χρώματα. Ακόμα περιλαμβάνει ένα αρκετά καλό Manual (αγγλικό/ιταλικό) και μια τεράστια αφίσα με εικόνες του παιχνιδιού.

Το THEME PARK MYSTERY είναι ένα πολύ δύσκολο παιχνίδι, με πάρα πολύ φαντασία που θα πρέπει να δείτε.

Θα μπορούσαμε να περιγράψουμε όλο το παιχνίδι με μία λέξη: αντικατασκοπία. Μεταπολεμική Γερμανία. Βερολίνο 1948. Εποχή ψυχρού πολέμου και μαύρης αγοράς. Η μεγάλη πόλη έχει χωριστεί στα δύο. Ο μοναδικός δρόμος επικοινωνίας που έχει το δυτικό Βερολίνο με τον δυτικό κόσμο είναι η συμαχική αερογέφυρα. Αυτόν όμως ακριβώς τον δρόμο επικοινωνίας χρησιμοποίησε και ένας διπλός πράκτορας των Σοβιετικών για να περάσει στην πόλη μία ατομική βόμβα.

EAST VS. WEST BERLIN 1948

ΤΙΤΛΟΣ	BERLIN 1948
HOUSE	RAINBOW ART
FORMAT	PC, AMIGA, ST
ΤΙΜΗ	4250
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE L.T.D.

Εσείς παίρνοντας τον ρόλο του Sam Porter, ενός κατασκόπου που δουλεύει για τους δυτικούς ηγέτες, πρέπει να εντοπίσετε τον διπλό πράκτορα και να ξαναπάρετε πίσω την ατομική βόμβα πρίν να πέσει στα χέρια των Σοβιετικών. Η υπόθεση του παιχνιδιού πολύ ενδιαφέρουσα και φαίνεται να υπόσχεται πολά. Για να δούμε όμως τι μας προσφέρει τελικά το ίδιο το παιχνίδι... Πρώτα απ'όλα μία

φανταστική εισαγωγή που διαρκεί γύρω στα 15 λεπτά! Κατά την διάρκειά της μας εμφανίζεται ο συγγραφέας της ιστορίας και μας εξηγεί την όλη κατάσταση που επικρατεί, τα πρόσωπα της ιστορίας και άλλα σημαντικά στοιχεία όπως σημαντικές οδούς κτλ. Η εισαγωγή του παιχνιδιού δεν έχει ήχο! ή μάλον έχει φανταστικό ήχο!;;; Για την ακρίβεια για να απολαύσετε την εισαγωγή δεν σας φτάνει ο υπολογιστής σας. Οχι δεν χρειάζεστε ούτε επέκταση μνήμης, ούτε δεύτερο drive, ούτε blitter. Αυτό που χρειάζεστε είναι ένα κασετόφωνο, ναί ένα κασετόφωνο! Στο καλό πακέτο του παιχνιδιού συμπεριλαμβάνεται και μία κασέτα που έχει από την μία πλευρά το soundtrack της εισαγωγής και από



την άλλη το soundtrack ενος μικρού φίλμ με χρήσιμα νέα της εποχής, που μπορείτε να δείτε σε έναν κινηματογράφο κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.

Αρχίζοντας το παιχνίδι βρίσκεστε στο Βερολίνο όπου και μόλις έχετε φτάσει. Είναι 28 Σεπτεμβρίου του 1948, 6 ώρα το απόγευμα και στέκεστε μόνος έξω από την είσοδο του αεροδρομίου Berlin-Tempelhof. Την όλη δράση στο παιχνίδι την παρακολουθήτε από πάνω. Μπορείτε να δείτε καθαρά τον εαυτό σας, άλλους ανθρώπους, κτήρια με τις επιγραφές τους, τον δρόμο και τα οχήματα που τον διασχίζουν καθώς και διάφορα αντικείμενα που μπορεί να μην τους φαίνεται αλλά να είναι χρήσιμα πχ σκουπιδοντενεκέδες (εγώ δεν ξέρω τίποτα...). Δηλαδή μπροστά στα μά-



τια μας ξετυλίγεται μια ολόκληρη πόλη που συν τα άλλα όλοι η δρόμοι και τα κτίρια είναι αντίστοιχα των πραγματικών. Η κίνηση των sprites είναι καλή, φυσικότατη και μερικές φορές υπάρχει και χιούμορ πχ όσο και να προσπαθήσετε να αυτοκτονίσετε μένωντας στην μέση του δρόμου, τα αμάξια δεν θα σας πατήσουν αλλά θα σταματήσουν μπροστά σας και θα κορνάρουν HONK!HONK!. Το όλο παιχνίδι παίζεται με ποντίκι και όλες οι ενέργειες γίνονται μέσα από ένα πολύπλοκο σύστημα icons, που όταν τελικά το μάθετε αποδεικνύεται πολύ εύχρηστο και μπορείτε χρησιμοποιώντας το να σχηματίσετε μεγάλες λογικές προτάσεις πχ "Τι ώρα θα συναντηθούν ο Α μέ τον Β και πού;", "Εδωσε ο Β στον Γ το τά-



δε αντικείμενο;" κτλ. Στην αναζήτησή σας θα σας βοηθήσουν ένας τουριστικός οδηγός που μπορεί να σας δώσει πληροφορίες για κτήρια, ο συγραφέας του παιχνιδιού που μερικές φορές εμφανίζετε και λέει την γνώμη του για τις πράξεις σας! και τέλος ένας ταξιτζής που ξέρει πολά για άτομα και τοποθεσίες και μπορεί να σας μεταφέρει όπου θέλετε καθώς και να σας βοηθήσει να παρακολουθήσετε ύποπτα άτομα που κινούνται με όχημα (τι σόϊ κατασκοπεία θα είχαμε χωρίς παρακολούθηση). Γενικά είναι ένα πολύ ωραίο και ατμοσφαιρικό adventure που δυστυχώς όμως λόγω του δύσκολου θέματός του απευθήνεται σε κάπως μεγαλύτερους σε ηλικία χρήστες. Μία καλή προσπάθεια της Rainbow Arts, που τώρα τελευταία μας έχει συνηθίσει σε επιτυχίες.

Αν λοιπόν θέλετε να πρωταγωνιστήσετε σε ένα κατασκοπικό φιλμ νουάρ φορέστε την καμπαρτίνα σας, κατεβάστε το καπέλο σας, πιάστε το ποντίκι σας και μπλεχθήτε σε μία κατάσταση που ίσως κάποτε να ήταν πραγματικότητα...

ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	72
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΠΛΟΚΗ	92
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	82
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	**83**

COMPILATION

RAIDER

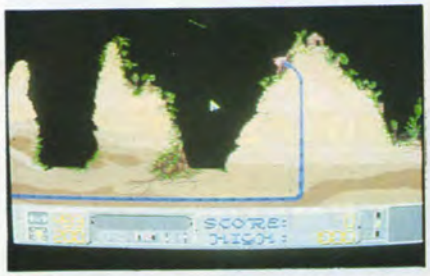
Το RAIDER είναι ένα αρκετά πρωτότυπο παιχνίδι. Εσύ κατευθύνεις ένα διαστημόπλοιο που έχει σχήμα τριγώνου και προσπαθείς να καταστρέψεις κάποια εχθρικά αντικείμενα, πράγμα πού είναι αρκετά δύσκολο. Δύσκολος στην κατανόηση είναι και ο χειρισμός του σκαφούς, που θα δυσκολευτείτε να τον συνηθήσετε.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά, με φανταστικούς συνδιασμούς



χρωμάτων. Στο συνολό τους τα γραφικά μπορούν να σου δημιουργήσουν άνετα μια πολύ καλή εντύπωση.

Η κίνηση του σκάφους είναι φυσική και αρκετά ρεαλιστική, πράγμα που κατα-



λαβαίνεις από την πρώτη στιγμή.

Το παιχνίδι παίζεται με joystick, mouse, και με το πληκτρολόγιο. Με το που μπαίνουμε μέσα στο παιχνίδι μπορούμε με το γράμμα D να κάνουμε επαναπροσδιορισμό στα πλήκτρα χειρισμού.

Με το πλήκτρο P δίνουμε το PASSWORD και μπορούμε να περάσουμε στη επόμενη πίστα αμέσως.

Σε κάθε πίστα εφόσον καταστρέψουμε τα εχθρικά αντικείμενα πρέπει να μαζέψουμε τα αντικείμενα που βγήκαν με την βοήθεια της ασπίδας.

Το RAIDER είναι πραγματικά ένα πολύ καλό παιχνίδι που θα σας γοητεύσει, και θα σας κρατήσει κοντά του γιά πολλές πολλές ώρες.

HYPERACTION

Πώς θα σας φαινόταν η ιδέα να κυκλοφορήσει ένα πακέτο με τέσσερα καλά παιχνίδια μαζί, με αρκετά μειωμένη τιμή;

Ε, λοιπόν η IMPRESSIONS κυκλοφόρησε το HYPERACTION ένα πακέτο που περιλαμβάνει τέσσερα πολύ καλά παιχνίδια, το RAIDER, το RINGSIDE, το STARRAY και το HELL BENT, παιχνίδια που το ένα είναι καλύτερο από το άλλο.

Το πακέτο πού είναι αρκετά εντυπωσιακό και καλοφτιαγμένο περιλαμβάνει συνολικά 5 δισκέτες, καί ένα μικρό manual που μας δίνει χρήσιμες πληροφορίες για όλα τα παιχνίδια.

Λοιπόν ας μην χάνουμε χρόνο και ας δούμε αμέσως αυτή την πολύ καλή τετραλογία..

ΤΙΤΛΟΣ	HYPERACTION
HOUSE	IMPRESSIONS
FORMAT	AMIGA
ΤΙΜΗ	4100
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

HYPERACTION

	RAIDER	RINGSIDE	STARRAY	HELL BENT
ΓΡΑΦΙΚΑ	80	85	80	75
ΚΙΝΗΣΗ	80	75	80	80
ΗΧΟΣ	75	80	75	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	73	80	80	76
ΠΛΟΚΗ	75	80	75	75
ΠΑΚΕΤΟ	80	80	80	80
ΑΝΤΟΧΗ	77	82	80	78
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82	82	82	82
ΓΕΝΙΚΑ	78	84	80	78

HELL BENT



Το HELL BENT είναι κι αυτό ένα διαστημικό παιχνίδι που συμπληρώνει την τετραλογία αυτή.

Είναι ένα παιχνίδι με πολύ φαντασία και ωραία γραφικά.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά, πράγμα που σίγουρα περιμέναμε αν κρίνουμε και τα άλλα τρία παιχνίδια.

Σκοπός σου στο παιχνίδι είναι να καταστέψεις τους επίγειους και τους εναέριους στόχους. Ακόμα θα πρέπει να μαζεύεις τα πολύγωνα τα οποία έχουν επάνω τους τα γράμματα F και S, που σου δίνουν σφαίρες και ενέργεια.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού γίνεται με το Joystick και είναι αρκετά εύκολος, ενώ η κίνηση του παιχνιδιού είναι αρκετά καλή και στρωτή.

Σε καμία περίπτωση δεν περιμέναμε ένα πακέτο με τέσσερα παιχνίδια να βγεί τόσο καλό, πιστέυαμε ότι κάποια από αυτά θα ήταν αποτυχημένα παιχνίδια αλλά από ότι φάνηκε η IMPRESSIONS μας διέψευσε.



STARRAY

Το STARRAY είναι ένα καλό διαστημικό παιχνίδι και αρκετά έυκολο.

Ο ήχος του παιχνιδιού σε συνδιασμό με τα πολύ καλά γραφικά αναπληρώνουν τα κενά του σεναρίου του παιχνιδιού, πού είναι αρκετά φτωχό. Ο σχεδιασμός του διαστημικού αεροπλάνου είναι πολύ προσεγμένος και με κάθε λεπτομέρια, αν προσθέσουμε σε όλα αυτά και τα πολύ ωραία απαλά χρώματα.



Η κίνηση του αεροσκάφους είναι φοβερά ρεαλιστική, και πραγματικά σου φαίνεται ότι το σκάφος γλυστράει πάνω στο χώρο.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύ καλός και εύκολος, γίνεται με την βοήθεια του Joystick.

Το σενάριο του παιχνιδιού απλφ, αλλά ωραίο, σκοπός σου η προφύλαξη των αντικειμένων που βρίσκονται στο κάτω μέρος της οθόνης από τα εχθρικά σκάφη. Για να ελέγχουμε εύκολα όλη την οθόνη υπάρχει κι ένας χάρτης που μας βοηθάει πάρα πολύ.

RING SIDE



Ενα παιχνίδι γεμάτο δράση. Ενα πραγματικά ρεαλιστικό μπόξ, που σίγουρα θα σας μαγέψει.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλός ιδιαίτερα το εισαγωγικό κομμάτι, που σε συνδιασμό με τα τέλεια σχεδιασμένα γραφικά σου αυξάνουν το εδιαφέρον για το παιχνίδι στο αποκορύφωμα. Ο όλος σχεδιασμός του παιχνιδιού είναι φοβερά καλός και προσεγμένος μέχρι και στην τελευταία παραμικρή λεπτομέρια.

Το παιχνίδι διαθέτει την δυνατότητα να παίξεις μπόξ με τον υπολογιστή ή με δεύτερο παίκτη. Μπορείς ακόμα να παίξεις και για παγκόσμιο πρωτάθλημα, εκεί όμως θα έχεις να αντιμετωπίσεις 11 φοβερούς μποξέρ. Ακόμα μπορείς να επιλέξεις με ποιόν από τους έντεκα θα παλέψεις. Μπορείς να φτιάξεις ακόμα δικό σου μποξέρ και να καθορίσεις την δύναμη του κάθε είδους χτυπήματος.

Μετά από κάθε αγώνα παίρνεις κάποια έξτρα δύναμη που μπορείς εάν θέλεις να την μοιράσεις στα διάφορα είδη χτυπημάτων.

Μπορείς ακόμα να ρυθμίσεις πόσους γύρους θές να παίξεις (3-15 γύρους) και πόσα λεπτά θα έχει ο κάθε γύρος (1-3 λεπτά). Εφόσον ετοιμάσουμε τον παίκτη μας μπορούμε να κάνουμε προπόνηση με σάκο ή με έναν αντίπαλο ή να αρχίσουμε τον αγώνα (F9). Αρχίζοντας τον αγώνα βγαίνει μια πολύ ωραία οθόνη με μια γυναίκα που μας λέει σε πιο γύρο είμαστε. Μετά από αυτή εμφανίζεται το ρίγκ, με αριστερά τον αντίπαλο, και δεξιά τον μποξέρ μας. Στην πάνω αριστερή γωνία υπάρχει μια εικόνα του αντίπαλου και μια μπάρα που δίχνει πόσο δύναμη έχει, στην δεξιά γωνία υπάρχουν και τα αντίστοιχα για τον δικό μας παίκτη, στο κέντρο της οθόνης υπάρχουν δύο τετράγωνα που μετρούν τις μπουνιές που δίνει ο κάθε παίκτης στο αντίπαλο, σε κάθε 5 μπουνιές στο τετράγωνο μπαίνει ένα γάντι.. Οταν κάποιος παίκτης πέφτει κάτω, βλέπουμε σε αργή επανάληψη την τελευταία μπουνιά που τον έκανε να πέσει κάτω.

Ο κάθε παίκτης έχει δύο ευκαιρίες άν πέσει δύο φορές κάτω γίνεται Νοκ Αουτ.

Μετά από κάθε νίκη σας, εμφανίζεται η εικόνα μιας φανταστικά καλοσχεδιασμένης ζώνης που γράφει παγκόσμιος πρωταθλητής!



Reviews

ESCAPE
FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Τί θα λέγατε να κάνουμε ένα μακρινό ταξίδι στο μέλλον και να πάμε μαζί με τον Jake και τον Duke στον μακρινό πλανήτη X; Ενα ταξίδι τόσο μακρινό όσο και το όνομα του παιχνιδιού, που πραγματικά είναι τεράστιο. Τεράστια βέβαια είναι και τα προβλήματα τα οποία έχουν δημιουργηθεί σε αυτόν τον συνθετικό πλανήτη.

ΤΙΤΛΟΣ	ESCAPE
HOUSE	DOMARK
FORMAT	ALL FORMAT
ΤΙΜΗ	3750
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

Τα διαβολικά ερπετόμορφα κατάλαβαν τον πλανήτη X και μαζί και τους ανθρώπους που ήταν πάνω σε αυτόν.

Χρησιμοποιούν τους ανθρώπους για εργάτες σε ένα εργοστάσιο παραγωγής Robot, γιά να κατασκευάσουν ένα σατανικό στρατό από ρομπότ με σκοπό να καταστρέψουν την γή.

Εσύ θα πρέπει να πάρεις την θέση του Jake ή του Duke να πάς στο πλανήτη και να κατστρέψεις όλα τα μηχανήματα, όσα πιό πολλά ρομπότ μπορείς και ταυτόχρονα να σώζεις τους ανθρώπους που θα βρίσκεις σε κάθε επίπεδο του εργοστασίου. Ακόμα πρέπει να βρίσκεις της βόμβες που βρίσκονται μέσα σε διάφορα κιβώτια που σίγουρα σου είναι πάρα πολύ χρήσιμες για την πιό εύκολη εξόντωση τών διαβολικών ερπετόμορφων και ακόμα πρέπει να καταστρέφεις όσα πιο πολλά ρομπότ μπορείς και να παίρνεις τα πράσινα διαμαντάκια τα οποία σου δίνουν μεγαλύτερη δύναμη στο όπλο σου. Να θυμάσαι



ότι στους 8 ανθρώπους που σώζεις παίρνεις και μια ζωή παραπάνω.

Ακόμα μια ζωή παίρνεις όταν περνάς τον λαβύρινθο μέσα στον προκαθορισμένο χρόνο (30 sec).

Μετά από κάθε τρίτο επίπεδο θα πρέπει να είσαι έτοιμος να αντιμετωπίσεις το ερπετόμορφο τέρας πού κάθε φορά γίνεται και πιο δύσκολο. Το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο γιά αυτό το λόγο έχεις την ευκαιρία εννέα



φορές να συνεχίσεις το παιχνίδι από εκεί ακριβώς που σταμάτησες. Σε κάθε πίστα πρέπει να πηγαίνεις να ανοίγεις την ασφάλεια ρέυματος για να λειτουργήσουν οι ηλεκτρικές σκάλες, και στο τέλος πρέπει να βρείς και να μπείς μέσα στο Port-O-Matic το οποίο σε οδηγεί στο επόμενο επίπεδο.

Τα κιβώτια σε κάθε πίστα μπορεί να κρύβουν από ασπίδα, έξτρα ζωή μερικές φορές, ανθρώπους, φαγητό, βόμβες και δύναμη για το όπλο και γιά αυτό το λόγο δεν πρέπει να περάσουν απαρατήρητα, είναι σίγουρο πώς θα μας προσφέρουν πολύτιμη βοήθεια.

Ο ήχος του παιχνιδιού ειναι αρκετά καλός αλλά θα μπορούσε να ήταν και καλύτερος, και σίγουρα θα έδινε μιά καλύτερη γενική εικόνα στο παιχνίδι.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ ωραία με ζωντανά χρώματα. Είναι όλα πάρα πολύ προσεγμένα μέχρι και την τελευταία παραμικρή λεπτομέρια.

Η κίνηση των sprite μέσα στο παι-



χνίδι είναι πολύ φυσική και ζωντανή και θα έλεγε κανείς ότι γλυστρούν στο επίπεδο.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι φοβερά απλός. Η κίνηση του ήρωα γίνεται με το Mouse ή το joystick. Μπορούμε εάν θέλουμε ναπαίξουμε ταυτόχρονα με δύο παίκτες με τα εξής κουμπιά: 1ος παίκτης Z-αριστερά, X-δεξία, 1-πάνω, Q-κάτω, LeftAlt-Bomb, LeftAmiga-Fire, και αντίστοιχα για τον δέυτερο παίκτη [,], O, P, RightAlt, RightAmiga. Ακόμα με το F1 μπορούμε να ανοίξουμε ή να κλείσουμε τον ήχο, με το H κάνουμε pause στο παιχνίδι και Q&U βγαίνουμε από το παιχνίδι.

Συμπερασματικά, το ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS είναι ένα καλό παιχνίδι που σίγουρα θα πρέπει να παίξετε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	80
ΠΑΚΕΤΟ	75
ΑΝΤΟΧΗ	75
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	**82**

H.A.T.E
HOSTILE-ALL-TERRAIN-ENCOUNTER

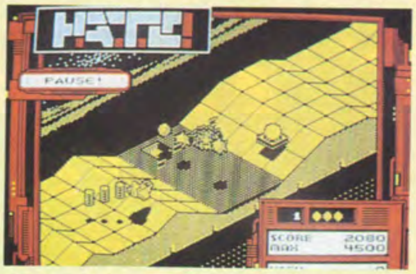
ΤΙΤΛΟΣ	HATE
HOUSE	GREMLIN
FORMAT	AMSTRAD
ΤΙΜΗ	2800
TEST	AMSTRAD 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Το H.A.T.E είναι ένα παιχνίδι που θα μας θυμίσει το γνωστό ηλεκτρονικό ZAXXON, που σίγουρα όλοι σας θα έχετε παίξει έστω και μια φορά.

Είμαστε στο έτος 2320 και ο γαλαξίας έχει προβλήματα με εξωγήινους, που πρέπει εμείς να τους καταστρέψουμε.

Με την βοήθεια του διαστημικού μας σκάφους και ενός τάνκ, πρέπει να καταφέρουμε να σκοτώσουμε όσους πιο πολλούς εξωγήινους μπορούμε.

Το σκάφος πετάει σφαίρες, ενώ το άρμα πετάει και σφαίρες και βόμβες. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καλά, αλλά οι χρωματισμοί τρομερά φτωχοί. Για να καταλάβετε εάν σε μια πίστα το βασικό χρώμα είναι το καφέ, καφέ και λίγο μάυρο



επικρατούν σε όλη την οθόνη.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού γίνεται με το Joystick και είναι πολύ απλός, το μόνο που πρέπει να προσέξετε είναι ότι για να ρίξει το άρμα βόμβες πρέπει να κάνουμε το μοχλό του joystick μπροστά και τότε να πατήσουμε το FIRE.

Η κίνηση είναι απλή και καλή, το μόνο της μειονέκτημα είναι η ταχύτητά που είναι αρκετά αργή, πράγμα που πολλές φορές γίνεται εκνευριστικό.

Το πακέτο του παιχνιδιού είναι και απλό και ωραίο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΚΙΝΗΣΗ	70
ΗΧΟΣ	65
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	65
ΠΛΟΚΗ	65
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	65
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	61
ΓΕΝΙΚΑ	67

CYBERBALL

Θα ξέρετε βέβαια ότι στην Αμερική το ποδόσφαιρο είναι μια μόδα που κρατά εδώ και δεκάδες χρόνια. Επίσης όμως θα ξέρετε ότι δεν υπάρχει μόδα που να μη σβήνει κάποτε.

Ετσι λοιπόν αρχίζει να μπαίνει στη ζωή των Αμερικάνων το Cyberball. Ενα παιχνίδι με τους κανόνες του αμερικάνικου ποδοσφαίρου αλλά με κάποια μικρή αλλαγή: Παίχτες δεν υπάρχουν πιά παρά μόνο robots, με πέντε φορές το ύψος του ανθρώπου! Εσείς σαν αρχηγός της ομάδας σας, έχετε τον έλεγχο των robots σας.

Ας φορτώσουμε όμως το παιχνίδι! Μια αρκετά καλή εισαγωγική οθόνη εμφανίζεται, ενώ η παρουσίαση του τίτλου του παιχνιδιού γίνεται με sampled φωνή. Κάτι τρελά τσίγκι-τσίγκι ακούγονται, δείγμα της μουσικής του 21ου αιώνα. Το παιχνίδι είναι ήδη στη μνήμη του υπολογιστή μας και η πρώτη μας επιλογή είναι τα αν θα παίξουμε μονοι μας ή με παρέα. Κατόπιν διαλέγουμε την ομάδα που θα εκπροσω-

ΤΙΤΛΟΣ	CYBERBALL
HOUSE	DOMARK
FORMAT	ALL FORMAT
ΤΙΜΗ	2750
TEST	AMSTRAD 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD



πήσουμε και ... φύγαμε. Εχοντας λοιπόν όλη την όρεξη να παίξουμε ποδόσφαιρο, να τρέξουμε, να χτυπήσουμε, να προκαλέσουμε, δεχόμαστε την σέντρα και πάμε να κουνήσουμε δειλά-δειλά το joystick. Φρρρ! Μένετε με ανοιχτό το στόμα και αναρωτιέστε τι έγινε, εφόσον παίξατε μόλις 5 δευτερόλεπτα. Θα σας πω εγώ: ή κάποιος παίχτης ακούμπησε την μπάλα ή η μπάλα βγήκε έξω απ' το γήπεδο. Σ' αυτό το σημείο εμφανίζονται κάποιες επιλογές: Παιχνίδι "τρεξίματος", πασών, ή time out; Αν διαλέξετε time out έχετε περισσότερο χρόνο για να σκεφτείτε την επόμενή σας κίνηση. Στα παιχνίδια τρεξίματος ή πασών, εμφανίζεται μια άλλη οθόνη, με συστήματα παιχνιδιού, όπου θα πρέπει να διαλέξουμε το σύστημα που θα ακολουθήσουμε στην επόμενη φάση. Υπάρχουν πάρα πολλά συστήματα που μόνο και μόνο γι'αυτό υπάρχει το manual, μια και δεν εξηγεί σχεδόν τίποτα άλλο. Ας διαλέξουμε όμως κάποιο σύστημα και ας ξεκινήσουμε. Δεν περνούν άλλα 5 δευτερόλεπτα και να πάλι φρρρ. Αν καταφέρατε να περάσετε τη γραμμή του τέρματος του αντιπάλου, έχει καλώς (να χαίρεστε γιατί αυτό γίνεται μια φορά στα τρία παιχνίδια).

Αλλη λεπτομέρεια που πρέπει να προσέξετε είναι ότι η μπάλα από το πολύ τρίψιμο θερμαίνεται και κάνει και κανένα μπάμ. Αν είναι κάποιος παίχτης στα πέριξ, πηγαίνει σε τόπον χλοερόν.

Τέλος σαν μόνος και φτωχός reviewer, θα ήθελα να κάνω μια ερώτηση : Οι προγραμματιστές τέτοιων παιχνιδιών, όταν τελειώνουν τα παιχνίδια τους δεν τα κάνουν testing;

ΓΡΑΦΙΚΑ	64
ΚΙΝΗΣΗ	66
ΗΧΟΣ	76
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΠΛΟΚΗ	60
ΠΑΚΕΤΟ	68
ΑΝΤΟΧΗ	64
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	72
ΓΕΝΙΚΑ	63

TOM & JERRY

ΤΙΤΛΟΣ	TOM & JERRY 2
HOUSE	MAGIC BYTES
FORMAT	AMSTRAD
ΤΙΜΗ	2800
TEST	AMSTRAD 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Όλοι μας σίγουρα θα έχουμε δεί κάποια στιγμή της ζωής μας τις περιπέτειες του Tom & Jerry και θα έχουμε γελάσει με την ψυχή μας. Ο κακόμοιρος ο Tom πάντα την πατάει από το μικρό αλλά όχι και τόσο αθώο Jerry που πάντα κάνει μεγάλες σκανδαλιές.

Πόσες φορές δεν θα θέλατε να πάρετε την θέση του Jerry και να ξεγελάσετε και εσείς τον Tom; Ε, λοιπόν τώρα μπορείτε να κάνετε την επιθυμία σας πράξη. Πως; Παίζοντας το Tom & Jerry 2 της Magic Bytes.

Το παιχνίδι αρχίζει με μια καλή εικόνα του Tom & Jerry και μετά αμέσως μπαίνουμε στο παιχνίδι. Εσύ που αντιπροσωπεύεις τον Jerry έχεις σαν σκοπό να μαζέψεις όσα πιο πολλά τυριά μπορείς μέσα σε διάφορες πίστες αλλά με χρονικό περιορισμό 900 δευτερόλεπτα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν είναι αυτό που θα περίμενε κανείς.



Δεν είναι καλοσχεδιάσμενα και έχουν παρα πολύ μουντά και αταίριαστα χρώματα.

Η κίνηση του παιχνιδιού γίνεται με joystick και με πλήκτρα, αλλά και στις δύο περιπτώσεις η κίνηση του sprite είναι πολύ δύσκολη και θα έλεγα δεν έχει καθόλου φυσικότητα και χάρη. Αν προσθέσουμε σε όλα αυτά και την αρκετά εκνευριστική μικρή ταχύτητα μπορούμε άνετα να πούμε ότι η κίνηση του παιχνιδιού είναι απαίσια.

Αν επιμένετε ακόμα να ζήσετε μερικές περιπέτειες των Tom & Jerry σε συνδιασμό με όλα αυτά τα προβλήματα, τότε το παιχνίδι είναι αυτό πού ψάχνετε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	60
ΚΙΝΗΣΗ	43
ΗΧΟΣ	48
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	45
ΠΛΟΚΗ	50
ΠΑΚΕΤΟ	60
ΑΝΤΟΧΗ	46
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	57
ΓΕΝΙΚΑ	**53**

DARK FUSSION

Το DARK FUSION είναι ένα παιχνίδι που έχει πάρα πολλά κοινά σημεία με το γνωστό μας TURRICAN. Το παιχνίδι είναι απλό και ωραίο, εσύ παίρνεις την θέση ενός πολεμιστή του διαστήματος ο οποίος έχει σαν σκοπό να περάσει τις τρείς ζώνες, την Combat zone, την Alien zone και την Flight zone, που η κάθε μια από αυτές κρύβει αμέτρητους κινδύνους και εχθρούς που με την παραμικρή λάθος κίνηση που θα κάνεις δεν χάνουν την ευκαιρία να σε καταστρέψουν.

ΤΙΤΛΟΣ	DARK FUSSION
HOUSE	GREMLIN
FORMAT	AMSTRAD
ΤΙΜΗ	2800
TEST	AMSTRAD 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Στην πρώτη ζώνη (Combat zone), σκοπός είναι να βρείς τα Fusion pod, πράγμα καθόλου εύκολο. Για να τελειώσεις την Combat zone θα πρέπει να μπείς στις δύο



Alien zone, με σκοπό να καταστρέψεις τους εξωγήινους που βρίσκονται σε αυτή την ζώνη. Αφού σκοτώσεις τους εξωγήινους περνάς στο Flight zone που θα πρέπει να πετάξεις προσεκτικά για το επόμενο επίπεδο.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού γίνεται με joystick ή και με τα πλήκτρα K-αριστερά, L-δεξιά, A-πάνω, Z-κάτω, SPACE BAR-Fire, S-επιλογή όπλων, P-pause και Q-έξοδος από το παιχνίδι.

Η κίνηση του ήρωα δεν έχει τόση φυσικότητα και είναι πολύ απλή, αλλά καλούτσικη.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι μέτρια, δεν έχουν ζωντανούς χρωματισμούς ούτε καλοσχεδιασμένα sprite.

Το πακέτο του παιχνιδιού είναι αρκετά καλό, και περιλαμβάνει ένα πάρα πολύ μικρό manual, το οποίο μας δίνει μερικά βοηθητικά στοιχεία.

ΓΡΑΦΙΚΑ	65
ΚΙΝΗΣΗ	63
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	62
ΠΛΟΚΗ	60
ΠΑΚΕΤΟ	75
ΑΝΤΟΧΗ	65
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	64
ΓΕΝΙΚΑ	**62**

STORM ACROSS EUROPE THE WAR IN EUROPE 1939-45

ΤΙΤΛΟΣ	S. A. E.
HOUSE	SSI
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	4250
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

Η STRATEGIC SIMULATIONS είναι πραγματικά μια μεγάλη εταιρία και σε όλους μας γνωστή για την σειρά παιχνιδιών Advanced Dungeons & Dragons. Η εταιρία αυτή τη φορά ασχολείται με ένα μεγάλο κομμάτι της παγκόσμιας ιστορίας, τον δεύτερο παγκόσμιο πόλεμο. Το STORM ACROSS EUROPE είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής.

Εσύ μπορείς να διαλέξεις να παίξεις με το πλευρό της Γερμανίας, των συμμαχικών δυνάμεων ή με της ëοβιετικής Ενωσης. Ο computer μπορεί να ελέγχει τις συμμαχικές δυνάμεις και την Σοβιετική Ενωση. Βέβαια το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί με έναν εως και τρείς παίκτες. Το παιχνίδι έχει έναν χάρτη με τον οποίο καθορίζεις την στρατηγική σου που περιλαμβάνει τριανταεπτά χώρες και 224 στρατηγικές περιοχές.

Ακόμα μπορείς να ελέγχεις την στρατηγική του στρατού ξηράς, του ναυτικού και της αεροπορίας σου.

Τα γραφικά του παιχνιδιού



είναι αρκετά καλά και ωραία. Ο χάρτης ιδιαίτερα είναι καλοσχεδιασμένος και ταυτόχρονα απλός, το μεγεθός του συνολικά είναι οκτώ οθόνες στις οποίες μπορείς να μετακινηθείς εύκολα με την βοήθεια του Mouse ή του Joystick.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού γίνεται αποκλειστικά με joystick ή με Mouse και είναι αρκετά απλός και εύκολος.

Τέλος το πακέτο του παιχνιδιού είναι καλοφτιαγμένο και ωραίο και μέσα του κρύβει ένα πολύ καλό manual και ένα χάρτη του παιχνιδιού πού και τα δύο θα τα χρησιμοποιήσετε σίγουρα πάρα πολλές φορές.

ΓΡΑΦΙΚΑ	76
ΚΙΝΗΣΗ	70
ΗΧΟΣ	-
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	74
ΠΛΟΚΗ	75
ΠΑΚΕΤΟ	77
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	78

BUTCHER HILL

Ο πόλεμος του Βιετνάμ είναι ένα κομμάτι της σύγχρονης ιστορίας που δεν πρόκειται να ξεχαστεί πολύ εύκολα. Ηταν ένας βρώμικος πόλεμος που για χάρη του χάθηκαν πάρα πολλές ζωές, σακατεύτηκαν για πάντα άνθρωποι κι όλα αυτά γιατί;

Το σενάριο του παιχνιδιού και αυτή τη φορά μας είναι γνωστό.

Ο καλός ο Αμερικάνος που πρέπει να σκοτώσει τους πολύ κακούς Βιετναμέζους. Πάντα το ίδιο κοινότυπο σενάριο.

Στο παιχνίδι κατευθύνουμε έναν αμερικάνο πολεμιστή και έχουμε σαν σκοπό να περάσουμε ένα ποτάμι και μια ζούγκλα για να φτάσουμε σε ένα χωριό να τους σκοτώσουμε όλους τους εχθρούς (βιετναμέζους) και να καταστρέψουμε όλα τα κτίρια που θα βρείς.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καλούτσικα, βέβαια θα μπορούσαν να ήταν καλύτερα, αλλά κι αυτά δεν είναι και τόσο άσχημα.



Η κίνηση του παιχνιδιού γίνεται απο το πληκτρολόγιο ή από joystick. Βέβαια και στις δύο περιπτώσεις ο χειρισμός του sprite είναι αρκετά δύσκολος και δεν ανταποκρίνεται πλήρως και γρήγορα στις εντολές που του δίνουμε.

Το πιο εκνευριστικό στο παιχνίδι είναι ο χρόνος διάρκειας μιας πίστας που φτάνει στα τριάντα λεπτά. Οι πίστες συνολικά είναι τρείς, πρώτη το ποτάμι, δεύτερη η ζούγκλα και τελευταία το χωριό, όπου εκεί τελείωνει και η αποστολή σου.

Το BUTCHER HILL είναι ένα παιχνίδι για αυτούς πού δεν έχουν βαρεθεί τα ίδια και τα ίδια.

ΤΙΤΛΟΣ	BUTCHER HILL
HOUSE	GREMLIN
FORMAT	AMSTRAD
ΤΙΜΗ	2800
TEST	AMSTRAD 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

ΓΡΑΦΙΚΑ	65
ΚΙΝΗΣΗ	55
ΗΧΟΣ	54
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	55
ΠΛΟΚΗ	50
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	55
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	57
ΓΕΝΙΚΑ	56

GOLDEN AXE

ΤΙΤΛΟΣ	GOLDE AXE
HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE CARTRIDGE
ΤΙΜΗ	10000
TEST	SEGA MEGA DRIVE
ΔΙΑΘΕΣΗ	ATHENS CLUB





Πριν από πάρα πάρα πολλά χρόνια, υπήρξε μιά εποχή όπου μπορούσες και ταξίδευες όπου ήθελες με μοναδική παρέα το σπαθί ή το πολεμικό σου τσεκούρι. Ηταν μία εποχή που οι άνθρωποι είχαν στην κατοχή τους την μαγεία και ζούσαν ακόμα φοβερά και τρομερά τέρατα. Ηταν μία εποχή που επικρατούσε ο νόμος του ισχυρότερου και μπορούσες να συζητήσεις τις διαφορές με τον πλησίον σου ειρηνικά, κόβοντάς του το κεφάλι ή βγάζοντάς του έξω τ' άντερα.

Στη σημερινή εποχή όσο διασκεδαστικό και νά 'ναι, είναι λίγο δύσκολο να βγείς στο δρόμο με ένα σπαθί και να αρχίσεις να σφάζεις κόσμο και γι' αυτό υπάρχουν ηλεκτρονικά παιχνίδια με αυτό το θέμα. Βέβαια μπορεί να δίνεις κάτι παραπάνω αλλά όταν χάνεις αντί να πεθαίνεις βλέπεις απλώς ένα GAME OVER. Ας σοβαρευτούμε όμως, το Golden Axe είναι ένα παιχνίδι στο στυλ του Double Dragon, ένα ανθρωπάκι μπορεί να κινηθεί προς όλες τις κατευθύνσεις μιάς πίστας που φαίνεται από γωνία, να πηδάει και να χρησιμοποιεί το όπλο του. Η διαφορά είναι ότι μπορεί να ανέβει σε διάφορα φλογοβόλα ζωάκια (βλέπε δράκους) και να χρησιμοποιήσει και magic potions που αποσπά με την βία από μικρούς κλέφτες. Υπάρχουν τρείς ήρωες για να διαλέξετε και ο καθένας έχει διαφορετικά χαρακτηριστικά. Ο Νάνος είναι οπλισμένος με τσεκούρι, είναι ο πιό δυνατός αλλά έχει την μικρότερη μαγεία. Ο Βάρβαρος έχει σπαθί καί είναι μέτριος σε όλα ενώ η Αμαζόνα που έχει και αυτή σπαθί, έχει μεγάλη μαγεία αλλά μικρή δύναμη. Το παιχνίδι όχι μόνο δεν στερείται σε τίποτα του coin-op αλλά έχει και επιπλέον επιλογές όπως: εύκολους αντιπάλους γιά εκπαίδευση, επιλογή για μονομαχία με το computer ή με φίλο σας καθώς και επίπεδα δυσκολίας. Οσο για τα γραφικά, τον ήχο και την κίνηση τι να πούμε, έχει καταντήσει πιά μονότονο, είναι σε επίπεδο coin-op. Ετσι συμπερασματικά μπορούμε να πούμε ότι: α)Αν έχετε 16μπιτη SEGA και σας αρέσει το GOLDEN AXE στα Coin-ops τότε θα πρέπει να σκεφτείτε σοβαρά την αγορά του εν λόγω παιχνιδιού. β)Αν δεν έχετε 16μπιτη SEGA και το GOLDEN AXE σας αρέσει υπερβολικά στα Coin-ops τότε θα πρέπει να σκεφτείτε σοβαρά την αγορά μιάς 16μπιτης SEGA.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΚΙΝΗΣΗ	99
ΗΧΟΣ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΠΛΟΚΗ	71
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	46
ΓΕΝΙΚΑ	**90**

THUNDER FORCE

ΤΙΤΛΟΣ	THUNDER FORCE II
HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE CARTRIDGE
ΤΙΜΗ	10000
TEST	SEGA MEGA DRIVE
ΔΙΑΘΕΣΗ	ATHENS CLUB



Το Thunder Force II είναι ένα ακόμα shoot 'em all διαστημικού περιεχομένου. Στην αρχή ελέγχετε ένα διαστημοπλοιάκι που φαίνεται από πάνω και μπορεί να κινηθεί πρός οκτώ διαφορετικές κατευθύνσεις. Φυσικά δεν είστε μόνοι, ένα πλήθος διαφορετικών διαστημοπλοίων και επίγειων βάσεων θα φροντίσουν να μήν πλήξετε, στέλνοντάς σας εκατοντάδες βολών για να σας κρατήσουν παρέα στον άλλο κόσμο... Γι'αυτό λοιπόν φανείτε και εσείς ευγενικοί και ανταποδώστε τα πυρά τους με ισχυρότερα. Συχνά καταστρέφοντας ορισμένα σκάφη αφήνουν κάψουλες με όπλα, δορυφόρους, έξτρα ζωές κτλ. Τα όπλα που μπορείτε να αποκτήσετε είναι ούτε λίγο ούτε πολύ γύρω στα δέκα και μπορείτε να τα έχετε στη διάθεσή σας αλλά, να χρησιμοποιείτε ένα κάθε φορά. Το παιχνίδι έχει οκτώ πίστες και στο τέλος κάθε δεύτερης θα χρειαστεί να αντιμετωπισετε το κλασσικό πιά mother-ship. Επίσης σε κάθε δεύτερη πίστα το scrolling γίνεται οριζόντιο και βλέπετε το σκάφος σας από το πλάϊ. Φυσικά υπάρχουν επιλογές γιά αριθμό διαστημοπλοίων που αρχίζετε το παιχνίδι, επίπεδο δυσκολίας καθώς και από ποιά πίστα θέλετε να αρχίσετε (μέχρι και από την πέμπτη) και δυνατότητα να συνεχίσετε από την πίστα που χάσατε. Οσον αφορά τα γραφικά, τη κίνηση και τον ήχο κυμαίνονται στα γνωστά επίπεδα. Το μόνο που έχουμε ίσως να επισημάνουμε είναι ότι σε μερικές πίστες τα χρώματα είναι κατάλληλα επιλεγμένα ώστε να σε μπερδεύουν και να χάνεις. Αν λοιπόν είστε λάτρης των παιχνιδιών του είδους και θέλετε ένα shoot 'em all σε επίπεδα coin-op χωρίς όμως να υπάρχει σε αυτά τότε δεν πρέπει να το χάσετε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΚΙΝΗΣΗ	100
ΗΧΟΣ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΠΛΟΚΗ	72
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	38
ΓΕΝΙΚΑ	**89**



TIPS

Αγαπητοί φίλοι, στόχος της στήλης αυτής ειναι να σας βοηθήσει με κάθε δυνατό τρόπο (οδηγίες, συμβουλές, υποδείξεις) να ξεπεράσετε τα εμπόδια και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, έτσι ώστε να μπορέσετε να τα συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμένουμε και τη δική σας συμβουλή. Στείλτε οτιδήποτε "κόλπα" ξέρετε (και όχι μόνο για παιχνίδια) όποιον υπολογιστή κι αν έχετε και εμείς θα το δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομά σας. Επίσης θα κληρώνονται δωράκια σε όσους στέλνουν τα καλύτερα και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γράφεται απο εσάς τους ίδιους!

Η διευθυνσή μας είναι:

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε.
Σπάρτης 75, 124 61
ΧΑΙΔΑΡΙ
Για τη στήλη
"TIPS 'N TRICKS"

AMIGA TIPS



BARBARIAN II

Αν βαρεθήκατε να περιπλανιέστε στις πίστες-λαβύρινθους ψάχνοντας για τον Drax, τότε δεν έχετε παρά να ακολουθήσετε το σπαθί που βρίσκεται πάνω στην ασπίδα, στο κάτω μέρος της οθόνης, μόνο όταν αυτό βρίσκεται πρός τα επάνω.

NINJA SPIRIT

Φορτώστε το παιχνίδι και μόλις εμφανιστείτε στην οθόνη πατήστε το F9 και μετά το αριστερό SHIFT. (Γιώργος Παπαγεωργίου)

DYNAMITE DUX

Οταν εμφανιστεί η εισαγωγική οθόνη πληκτρολογήστε τη λέξη "CHEAT" και μετά πατώντας από το F1 εώς και το F6 μπορείτε να πηδήξετε στο αντίστοιχο level.

ALTERED BEAST

Για να σκοτώσετε τον αρχηγό της πρώτης πίστας, πηγαίνετε και κολήστε απάνω του. Μετά ανοίξτε το AUTOFIRE ή πατήστε και κρατήστε πατημένο το FIRE ώσπου να τον "φάτε". Στον αρχηγό της δεύτερης πίστας, πηγαίνετε στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης και ρίχνετέ του λέιζερ (Fire δεξιά), όταν βλέπετε και έρχονται κατά πάνω σας τα "Ματάκια" πατήστε Fire κάτω για την ασπίδα.

Στον αρχηγό της τρίτης πίστας πηγαίνετε και κολήστε πάνω του, μετά κάντε κάτω για να σκύψει και κρατήστε πατημένο (Ενοείται πως θα ρίχνετε κιόλας) και κάθε φορά που περνάνε από πάνω σας εκείνα τα πραγματάκια, κάντε Fire πάνω για να πηδήξει. Για τον αρχηγό της τέταρτης πίστας έχουμε κάτι και γι' αυτόν. Πηγαίνετε στο πίσω αριστερό μέρος της οθόνης, σκύψτε και ρίχνετέ του. Κάθε φορά που θα έρχετε κάτω και θα σας ρίχνει μόνο μια μπάλα πηδάτε για να την αποφύγετε.

(Παναγιώτης Μηλάς - Αιγάλεω)

PANDORA

Οταν αρχίζει το παιχνίδι μην κουνιέσαι μέχρι η γυναίκα να σου δώσει το ID Amy. Να χρησιμοποιείς το "Space" για να τοποθετείς τα αντικείμενα που κουβαλάς. Χρησιμοποίησε το Rifle με τα lazer (μόνο 5 σφαίρες) για να σκοτώσεις τον κλέφτη και το hooligan. (Το χέρι σου να βρίσκεται στο ύψος του κεφαλιού τους). Χρησιμοποίησε το ID It commander για να μην σε σκοτώσουν τα ρομπότ φύλακες. Χρησιμοποίησέ το επίσης για να μπείς στο δωμάτιο του Commander.

(Σπύρος Ραφτόπουλος)

KRISTAL

Planets = P	Towns = T
1 = ZAPMINOLA	
2 = MELTOCA-NOVALA	1
3 = LARVIA	
4 = GLYSTA	2 9 8
5 = " SPACE "	
6 = FELTINA	3 10 7
7 = KRAAN	
8 = MAGNO	4 5 6
9 = HERUVIA	
10 = DARN	

'N'TRICKS

Ονόματα και προτάσεις που θα σας βοηθήσουν να προχωρήσετε και να τελειώσετε την περιπέτεια.

- Κύκλωπας = MALAGAR
- STORIES HANDED DOWN THROUCH THE FAMILY HAS IT THAT MALVALLA, IN HERE INFINITE WISDOM, HID THE KRISTAL ON GLYSTA BUT GLYSTA HELD BYAKES.
- RAID WITH STRELL
- DRAGON NEBULA
- THE MEGALOMANIAC = LOTARR
- AUNT POLLY = η θεία σου (έχει μια συνταγή)
- ΠΟΤΑ — FLAGON OF MIND JUICE
  |—— GRELGE
  |—— FISSIONCHPS
- barman = VENKOR
- MERVIN = ο φίλος σου
- FRANDANAS = FOOD



- FROODLE = FOOD
- GLOOP = εξωγήινος
- MANTIS = your ship
- STONEHENGE ...PYRAMIDS ...BERMUDA TRIANGLE
- NEDROD O'KING
- STRELL NOTO = ταυρομάχος
- 3rd HARGON NATIONAL BANK, HARGON SPACE PORT



- VIKKER THE GLOB = κοπέλα στο P1
- HARGON IS BETWEEN THE KREEEMA SYSTEM AND THE NEXT ONE
- WORLORD OF GRIMM
- SYRIL THA SAGE = ο γεωργός του P2.
- SEREENA = το ξανθό κορίτσι στον P2.
- SIR CUMFERENCE = ο φρουρός στον P2.
- SIR TAIW = ο φρουρός στον P2.

(Σπύρος Ραφτόπουλος)



TIPS

AMSTRAD TIPS

GHOSTBUSTERS 2

Αφού φορτώσει το πρώτο LEVEL πάτα PAUSE και πληκτρολόγησε την λέξει "AYKROYD " και θα έχεις άπειρη ενέργεια...

GEMINI WING

Κωδικοί για τα LEVEL:

LEVEL 2- (THESTART)

LEVEL 3- (EYEPLANT)

LEVEL 4- (WHATWALL)

LEVEL 5- (GOODNITE)

LEVEL 6- (SKULLDOG)

LEVEL 7- (BIGMOUTH)

LEVEL 8- (CREEPISH)

Τα δύο αυτά TIPS μας τα έστειλε ο Αναστάσιος Παλληκάρης από τις Σέρρες. Τα επόμενα 6 TIPS μας τα έστειλε οΧρήστος Σιατερλής.

SAVAGE

Ο κωδικός για τη δεύτερη πίστα είναι SABATLA και για την τρίτη FERGUS.

FLYING SHARK

Το Listing δίνει άπειρες βόμβες και ζωές.

```
10 REM CRACKED BY CHRISTOS
20 OPENOUT "D":MEMORY &8C9
:CLOSEOUT
30 LOAD " SHARK.BIN ",&8CA
40 POKE &244D,0
50 POKE &3882,0:POKE
&3883,0:POKE &3884,0
60 CALL &7FBF
```

BATMAN THE MOVIE

Την ώρα του παιχνιδιού πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα ED209 για να περάσετε στην επόμενη πίστα.

SORCERY

Πρίν από την εντολή Call &1400 στο listing προσθέστε Poke &107b,0:Poke &1ADB,0.

GOONIES

Πρίν από τη εντολή Call &C000 στο listing προσθέστε Poke &4728,0.

JACK THE NIPPER II

POKE &705C,0 για να αποκτήσετε άπειρες (πολυπόθητες) ζωές.

SPECTRUM TIPS

RENAGADE III

Το παρακάτω tip μας το έστειλε ο Σπύρος Θεοδώρου και είναι για Spectrum: Στο Renegate III οι "κακοί", του παιχνιδιού, όταν η ενέργειά σου είναι στο μηδέν και εσύ είσαι σκυφτός, δεν σε σκοτώνουν. Δηλαδή με λίγα λόγια μπορείτε να αντιμετωπίσετε τις ομάδες των κακών σκυφτός. Βέβαια όσο έχετε ενέργεια είτε είστε σκυφτός είτε όχι, θα σας την κόβουν. Απο την στιγμή όμως που σας τελειώσει τότε λειτουργεί το tip.

Ευχαριστούμε τον Πάρι Παπαϊωάννου για τα ακόλουθα Spectrum pokes:

DOMINATOR : Πατήστε ταυτοχρόνως τα πλήκτρα H, K, L, M για να αποκτήσετε αθανασία.

INDY (LAST CRUSADE) : POKE 33310,X όπου X=αριθμός ζωών.

WEC LE MANS : POKE 26110,34 για άπειρο χρόνο.

VINDICATORS : POKE 37913,0 άπειρες ζωές για τον player 1
: POKE 38094,0 άπειρες ζωές για τον player 2

BUBBLE BOBBLE : POKE 43835,150 για αθανασία

TUSKER : POKE 38630,0 για άπειρες ζωές.

'N'TRICKS

ATARI ST TIPS

ΤΑ ΠΑΡΑΚΑΤΩ TIPS ΙΣΧΥΟΥΝ ΚΑΙ ΣΤΗΝ AMIGA

GAUNTLET

Οσοι από εσάς έχετε ασχοληθεί με αυτό το υπέροχο παιχνίδι σίγουρα θα θελήσατε κάποτε να γινόταν ένα θαύμα για να σας βοηθήσει. Ε, λοιπόν διαβάστε παρακάτω για να δείτε πως μπορείτε να κάνετε το θαύμα εσείς ο ίδιος. Φορτώστε το Gauntlet 2 κανονικά, διαλέξτε χαρακτήρες και αρχίστε το παιχνίδι.

Αφήστε όλους τους χαρακτήρες να πεθάνουν. Βάλτε την Gauntlet 1 data disk στο drive και αρχίστε ένα καινούργιο παιχνίδι με τους ίδιους ακριβώς χαρακτήρες. Οταν αρχίσει το παιχνίδι, η πίστα θα φαίνεται λίγο παράξενη αλλά... θα είναι γεμάτη με potions!!! Επειδή όμως ουδέν καλό αμιγές κακού για να τελειώσετε την πίστα πρέπει να περιμένετε να εξαφανιστούν οι τοίχοι. Φυσικά μην ξεχάσετε να αντικαταστήσετε την σωστή δισκέτα στο drive.

GAUNTLET II ΣΥΝΕΧΕΙΑ

Ανοίξτε ένα μπαούλο κρατώντας πατημένο το πλήκτρο "HELP", μετά ανοίξτε άλλο ένα μπαούλο αλλά έχοντας αυτή την φορά πατημένο το πλήκτρο "INSERT". Τότε θα εμφανιστεί μπροστά σας ένας χρυσός σταυρός, που αν τον πάρετε η υγεία σας θα ανέβει κατά 50.000 βαθμούς(!!!) και θα αποκτήσετε reflective και super shots για την υπόλοιπη διάρκεια του επιπέδου!

POWERPLAY

Μερικές φορές τα πράγματα είναι πιό απλά από ότι νομίζουμε.

Ετσι, το μόνο που έχετε να κάνετε για να νικήσετε τον Δία είναι να βγάλετε την δισκέτα από το disk drive!! Ετσι ο υπολογιστής θα σας κάνει συνέχεια την ίδια ερώτηση. Εσείς το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να απαντάτε με την ίδια απάντηση (φροντίστε μόνο να είναι η σωστή, μμ).

RAMPAGE

Οταν βρεθείτε στο τελευταίο κτίριο οποιασδήποτε πίστας και μόλις αρχίζει να εμφανίζεται ένα σύννεφο σκόνης στη βάση του, βαρέστε προς όλες τις κατευθύνσεις της οθόνης και κρατήστε πατημένο το fire μέχρι να αρχίσει η επόμενη πίστα.

Τώρα θα συμβαίνει το εξής αξιοπερίεργο: στην θέση που βρισκόταν το τελευταίο κτίριο της προηγούμενης πίστας θα υπάρχει και τώρα ένα... αόρατο που θα μπορείτε όμως να σκαρφαλώνετε.

Ο δαίμων του ...μοντάζ χτύπησε στο τεύχος 5 και οι φωτογραφίες του review του World Cup Soccer αντάλλαξαν θέσεις με τις φωτογραφίες του preview του International Soccer Challenge! Ποδοσφαιράκια και τα δύο βλέπετε...

COMMODORE TIPS

PAC-MAN

Γράφουμε Load (όχι shift-run/stop).

Οταν φορτωθεί το πρώτο πρόγραμμα δίνουμε

: Poke 1010,76

: Poke 1011,248

: Poke 1012,252

: Run.

Πατάμε το RETURN. Οταν φορτωθεί το υπόλοιπο παιχνίδι θα γίνει αυτόματα RESET. Τότε δίνουμε

: Poke 5737,(1-254).

Μετά SYS 2064 για να ξαναρχίσει το παιχνίδι.

LIGHT FORCE

Φορτώνουμε το παιχνίδι και κάνουμε RESET. Στην συνέχεια δίνουμε

: Poke 11548 (1-128)

και ύστερα SYS 2061 για να ξαναρχίσει το παιχνίδι.

Προσοχή !!! Οι αριθμοί μέσα στην παρένθεση δεν πρέπει να ξεπεράσουν το 128 γιατί μετά οι ζωές μηδενίζονται...

Τα δύο πιό πάνω TIP μας τα έστειλε ο Χρήστος Γούγας.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Ζητείται πωλητής από κατάστημα Η/Υ. Καλές προοπτικές εξέλιξης. Τηλ: 6438784

Πωλείται Amstrad 6128 με πράσινο monitor, δύο βιβλία, κάλυμμα και παιχνίδια σε καλή κατάσταση. Αλέκα τηλ: 3606801

Atari 520 ST μαζί με έγχρωμο εκτυπωτή GP 700A 76.000 δρχ. (μαζί ή ξεχωριστά). Τιμή συζητήσιμη. Τηλ. 9599442 (19.30-22.00) Σωτήρης.

Αντιπροσωπεία computer games ζητά πωλητές για επαρχία. Πληροφορίες: 5820643, 5811532, 3625024

Πωλείται Amstrad 6128 με πράσινη οθόνη, βιβλία, κάλυμμα, δισκέτες 45000. Με έγχρωμη οθόνη 77000. Τηλ: 6438784

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ CITIZEN MSP-15 136 ΣΤΗΛΩΝ, ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ, ΣΧΕΔΟΝ ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΟΣ ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ 75000 ΔΡΧ. ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΗΛ. 6718696

Πωλητής ή πωλήτρια ζητείται από κεντρικό κατάστημα ηλεκτρονικών υπολογιστών. Τηλ: 3625024

Amstrad 6128 με έγχρωμη οθόνη και... πληθώρα προγραμμάτων, Amstrad 1512, 640 K, 2 floppy, monitor. κ.ΠΑΡΑΒΑΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, Τηλ: 92.16.996, ώρες γραφείου.

Πωλείται Amstrad CPC 6128 με πράσινο monitor σε άριστη κατάσταση με modulator + πρόγραμματα +παιχνίδια+joystick. Τιμή 85.000. Στέφανος 59.12.720 (απόγευμα).

ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΩΣ
BY AIR MAIL - PAR AVION

Προς
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
Σπάρτης 75, 124 61
Χαϊδάρι

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΘΕΣΣΑΛΙΚΑ ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ

Αγαπητό USER,

γράφω αυτό το γράμμα για να σου εκφράσω τη χαρά μου επειδή υπάρχει ένα τόσο καλό περιοδικό στο χώρο των computers όπως εσύ.

Εχω πάρει όλα τα τεύχη του USER και βλέπω ότι συνεχώς βελτιώνεσαι. Με μεγάλη χαρά είδα στο τέταρτο τεύχος ένα μικρό πρόγραμμα γιά τον 6128. Πάνω σ' αυτό θα ήθελα να σου ζητήσω να βάζεις, αν γίνεται,-περισσότερες στήλες με προγράμματα. Τελειώνοντας εύχομαι σε όλο το προσωπικό του USER κάθε επιτυχία στην αξιόλογη προσπάθεια που καταβάλει

ΖΑΧΟΣ ΝΙΚΟΣ
ΙΕΖΕΚΙΗΛ 110
43100 ΚΑΡΔΙΤΣΑ

Το γράμμα σου φίλε Νίκο μας γέμισε χαρά. Είναι ελπιδοφόρο να βλέπουμε οτι οι κόποι μας δεν πάνε χαμένοι, αλλά αναγνωρίζονται κι επιβραβεύονται. Κι εσείς με τη σειρά σας, οι πιστοί αναγνώστες μας, πρέπει να βοηθήσετε όσο μπορείτε περισσότερο για να γίνει το USER γνωστό σε όλους.

Για τη στήλη που αναφέρεις, όπως θα είδες κι εσύ, συνεχίζεται (αφού την είδαν θετικά όλοι οι χρήστες του 6128) και γίνεται προσπάθεια να επεκταθεί.

ΟΧΙ ΣΤΟ FLICKERING!

Αγαπήτο USER,

πρώτα απ' όλα να σε συγχαρώ για την πολύ καλή δουλειά που κάνουν κάθε μήνα οι συντάκτες σου, καθώς και για την πλούσια ύλη σου.

Σε αγοράζω κάθε μήνα και πρέπει να ομολογήσω ότι είσαι ένα από τα καλύτερα, αν όχι το καλύτερο, περιοδικό του χώρου. Ο λόγος που σου γράφω είναι ο εξής: Είμαι κάτοχος ενός Spectrum 48K και θέλω να τον αλλάξω. Αποφάσισα λοιπόν να αγοράσω μια Amiga 500. Θέλω να σε ρωτήσω ποιό είναι το καλύτερο monitor γι'αυτήν, με στερεοφωνικό ήχο, που να μην παρουσιάζει flickering. Πόσο κοστίζει περίπου ; Ευχαριστώ που με άκουσες και ελπίζω να μήν σε κούρασα.

Φιλικά
ΧΑΡΗΣ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΥΣ

Φίλε Χάρη, το πρόβλημα του flickering είναι αναπόφευκτο στις υψηλές αναλύσεις και πολύ δύσκολα θα το αποφύγεις. Καταρχήν χρειάζεσαι οθόνη multisync που είναι πανάκριβη και που συνήθως δεν έχει ήχο γιατί κατασκευάζεται για PC. Ακόμα πρέπει να αποκτήσεις μια ειδική κάρτα flicker-fixer, σαν αυτή της Microway, που υπάρχει μόνο για A2000 (ίσως βγει και για A500) και κοστίζει περισσότερο από την οθόνη!

Η καλύτερη λύση είναι να κάνεις αυτό που κάνουν όλοι: πάρε ένα 1084S ή ένα Philips 8833 που στοιχίζουν γύρω στις 80.000 δραχμές και σε καλύπτουν για τα περισσότερα προγράμματα που τρέχουν σε χαμηλή ανάλυση (κυρίως τα παιχνίδια). Αν όμως θέλεις την Amiga για πολύ απαιτητικές εφαρμογές πχ. image processing ή professional drawing, τότε έχεις πρόβλημα.

ΚΑΙ ΕΝΑΣ ΟΥΔΕΤΕΡΟΣ ΣΤΗ ΜΑΧΗ

Αγαπητό USER,

στέλνω αυτό το γράμμα για να πω τη γνώμη μου γιά τη διαμάχη AMIGA-ARCHIMEDES. Πολύ πιθανό να έχετε βαρεθεί μ' αυτή τη κατάσταση, φίλοι συντάκτες και αναγνώστες του USER, αλλά επιτρέψτε μου να πώ τη γνώμη μου σαν 'ουδέτερος' (σαν κάτοχος ενός Amstrad 6128). Προσωπικά πιστεύω (χωρίς να έχω τίποτα με το φίλο αναγνώστη), ότι το πιό φανατισμένο γράμμα είναι του φίλου Σταύρου Παπαδόπουλου, στο οποίο γράμμα διαφαίνεται μιά πικρόχολη ζήλεια. Γιατί βρε παιδιά; Μπορεί ο Αρχιμήδης να μην έχει το πλήθος των προγραμμάτων της Amiga, αλλά και η Amiga όταν ξεκίνησε δεν είχε "πληθώρα προγραμμάτων", έτσι ξεκίνησε -με DEMOS, με μερικά προγράμματα κ.λ.π. και έφτασε σ'αυτό που είναι τώρα. Ετσι και ο Αρχιμήδης με σωστή υποστήριξη και δημιουργία προγραμμάτων μπόρει να φτάσει σε αυτή την θέση. Μπορεί να έχει ορισμένα μικροπροβλήματα, τα οποία πιστεύω οτι είναι δευτερεύοντα, αλλά μη ξεχνάμε οτι κάθε μηχάνημα στην αρχή έχει "προβλήματα κατασκευής". Επίσης ο Αρχιμήδης έχει καλύτερα χαρακτηριστικά και καλύτερο εξοπλισμό (32 bits Risc, 1 Mbyte-έστω και 720K, 4 Mips, Real Time Clock,"Ανοιχτή Αρχιτεκτονική" κ.λ.π.). Οσο για τα γραφικά ας μην αναφερθώ, γιατί πιστεύω ότι διάβασες το ίδιο περιοδικό του χώρου που διάβασα κι εγώ.

Ετσι βρε παιδιά δεν ωφελεί αυτός ο φανατισμός, ο Αρχιμήδης αν υποστηριχθεί κατάλληλα μπορεί να γίνει το No 1 στους home υπολογιστές και δεν πρέπει να υπάρχει αυτή η ζήλεια από τους κατόχους της Amiga, γιατί με αυτό το σκεπτικό εμείς οι κάτοχοι μικρών μηχανημάτων (Spectrum, Amstrad, C-64) θα έπρεπε να καταδικάσουμε τους Atari ST και Amiga όταν πρωτοβγήκαν. Ομως η διαφορά 8 bits και 16 bits ήταν τόσο μεγάλη που τα "μικρά" υποχώρησαν. Ετσι φίλοι μου, αν ο Αρχιμήδης γίνει No 1 υποδεχθείτε τον χωρίς ζήλεια, χωρίς φανατισμό, γιατί είναι ένα νέο βήμα στο Home Computing.

ΥΓ1 Φίλε Σταύρο η κριτική στο γράμμα σου δεν είναι κακόπιστη και ελπίζω να μην παρεξηγήθηκες.

ΥΓ2 Στέλνω χαιρετίσματα σ'όλους τους συντάκτες και αναγνώστες του USER.

ΥΓ3 Φίλοι συντάκτες το USER, δώστε λίγο πιο πολύ χιούμορ στα test και γενικά στην ύλη του περιοδικού, μη φοβάστε, δείτε μας (όλους τους αναγνώστες) σαν φίλους, σαν μιά παρέα. Επίσης συγχαρητήρια σ' όλους σας για τη ποιότητα του περιοδικού που ανεβαίνει γρήγορα.

Φιλικά
ΝΟΤΑΣ ΝΙΚΟΣ
ΔΩΔΕΚΑΝΗΣΟΥ 10 ΔΡΑΜΑ

Αγαπητέ φίλε Νίκο, πιστεύουμε οτι απ' όλα τα γράμματα που λάβαμε μέχρι σήμερα πάνω στο θέμα αυτό (και πίστεψέ μας είναι πάρα πολλά!), το δικό σου ήταν το πιο αντικειμενικό, ίσως επειδή είσαι ουδέτερος όπως λες κι εσύ.

Για τα επαινετικά σου λόγια σε ευχαριστούμε θερμά και ήδη κινούμαστε προς την κατεύθυνση που επισημαίνεις. Εχεις πιάσει ακριβώς το μήνυμα που θέλουμε να μεταδώσουμε στους αναγνώστες μας. Φρόντισε κι εσύ με τη σειρά σου να το διαδόσεις όσο πιο πολύ μπορείς. Οσο μεγαλύτερη γίνεται η "παρέα" του USER, τόσο καλύτερα θα είναι για όλους μας.

ΑΞΙΖΟΥΝ ΟΙ 400 ΔΡΑΧΜΕΣ

Αγαπητό USER,

όπως φαίνεται δεν θα διστάζω να ξοδεύω 400 δρχ. κάθε τέλος του μήνα. Πριν μπώ στο θέμα, σε συγχαίρω για την πλούσια και ωραία ύλη σου. Τώρα στο θέμα. Εχω έναν Spectrum +3 με ...αρκετά προβλήματα. Εγώ για να βρώ ένα παιχνίδι χρειάζομαι να πάω στο Βόρειο Πόλο και να ξεσηκώνω όλη την Κομοτηνή. Αλλα πάλι δε βρίσκω. 1) Σε τί οφείλεται αυτό; 2) Στα παιχνίδια για παραγγελίες οι δισκέτες του Commodore είναι 5.25;

Πρίν κλείσω θα σε παρακαλούσα αν μπορείς να βάλεις και κανένα παιχνιδάκι για Spectrum +3.

Νομίζω πως αρκετά σε κούρασα, γιατί υποθέτω πως θά έχεις πολλά άλλα γράμματα να διαβάσεις.

Με αγάπη, από τώρα και εξής ο
φανατικός αναγνώστης του USER
Μουσταφάογλου Χαλήλ
ΚΟΜΟΤΗΝΗ

Φίλε Χαλήλ, πιστεύουμε κι εμείς οτι οι 400 δραχμές πιάνουν πραγματικά τόπο και δεν πάνε χαμένες, ειδικά τώρα που ψιθυρίζεται κάτι για αύξηση των σελίδων στην ίδια τιμή! Οσο για τη δυσκολία που συναντάς στην ανεύρεση παιχνιδιών, αυτή οφείλεται κατά κύριο λόγο στο οτι τα περισσότερα μαγαζιά της επαρχίας δεν ενδιαφέρονται και πολύ να πουλήσουν παιχνίδια. Πάντως στο MAIL ORDER πιστεύουμε οτι μπορείς να βρείς αρκετά καλά παιχνίδια. (Οι δισκέτες του C64 είναι πράγματι 5.25).

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ ΒΙΒΛΙΑ

Αγαπητό USER,

διαβάζω τις στήλες σου από το πρώτο κι όλας τεύχος. Πράγματι με έχεις συναρπάσει και πιστεύω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό για Computers. Και τώρα ας έρθουμε στο θέμα μας. Εχω έναν AMSTRAD 6128 εδώ και ένα χρόνο, αλλά συνέχεια ασχολούμαι με παιχνίδια. Τώρα όμως θέλω να ασχοληθώ και να μάθω διάφορες γλώσσες προγραμματισμού, γι'αυτό σε παρακαλώ θέλω να μου συστήσεις μερικά καλά βιβλία για να μπορέσω να μάθω καλά τις γλώσσες, αρχίζοντας από την πιό εύκολη. Θα ευχαριστηθώ πολύ αν μου απαντήσεις.

Σας εύχομαι καλή επιτυχία.
Γιάννης Παπόγλου Νέα Μάκρη



Φίλε Γιάννη, αν δεν γνωρίζεις καμία γλώσσα προγραμματισμού, σου συνιστούμε να ξεκινήσεις από τη BASIC που είναι ιδανική για αρχάριους. Το βιβλίο δεν θα σε βοηθήσει τόσο όσο η εξάσκηση, αλλά βέβαια δεν σε βλάπτει!

Υπάρχουν τόσα πολλά και καλά βιβλία που το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να επισκεφθείς ένα από τα γνωστά εξειδικευμένα κεντρικά βιβλιοπωλεία, για να δεις τί υπάρχει, και να κάνεις την επιλογή σου.

Για τα καλά σου λόγια ευχαριστούμε θερμά.

ΠΙΛΟΤΟΣ ΜΕ VGA

Αγαπητό USER,

Θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου. Είμαι ένας φανατικός δεκαεξάχρονος αναγνώστης σου και φυσικά δεν έχω χάσει τεύχος σου. Πρόσφατα αγόρασα ένα PC με VGA και θα ήθελα να σε παρακαλέσω μερικά πράγματα :

1) Να συνεχίσεις την παρουσίαση Flight simulators σε κάθε τεύχος.

2) Να βάλεις Tips και για PC.

3) Να παρουσιάζεις περισσότερα review παιχνιδιών για PC και να μειώσεις αυτά που κάνεις για την Amiga. Βέβαια θα μου πείς ότι αν δεν παρουσιάσεις παιχνίδια, δεν μπορείς να παρουσιάσεις τίποτα άλλο γι'αυτήν, αφού δεν είναι τίποτα περισσότερο από μια παιχνιδομηχανή. Από την άλλη ο ST είναι πολύ καλύτερο μηχάνημα από την Amiga, για να μην μιλήσουμε για τον Αρχιμήδη, ο οποίος κυριολεκτικά την κάνει να ...φάει σκόνη, τρέχοντας με 4 Mips. Οσο για τα PC κυρίως αυτά με VGA την πάνε απλώς κόντρα στον τομέα των γραφικών και της ανάλυσης αλλά στο SOFTWARE...Απόδειξη γι'αυτό είναι ότι οι Home-Computers και δεν μιλάω για τους 8 bit, προσπαθούν να αποκτήσουν κάποιο ποσοστό συμβατότητας με κάποια emulation προγράμματα.

Υ.Γ Σε παρακαλώ δώσε τα συγχαρητήριά μου στους Δ.Τσακουμάκη και Δ.Ευαγγελάτο για την καταπληκτική δουλειά που κάνουν.

Ακόμα θα ήθελα να διοργανώσεις ένα διαγωνισμό με έπαθλα Flight Simulators προγράμματα.

Καρμπέρης Κωσταντίνος

Φίλε Κώστα, οι συνεργάτες που συγχαίρεις αλλά κι όλο το προσωπικό του περιοδικού θέλουν να σε ευχαριστήσουν για τους επαίνους σου. Η παρουσίαση των flight simulators όπως είδες συνεχίζεται, αφού όλοι οι φίλοι του είδους αυτού την έχουν αγκαλιάσει με πραγματικό ενθουσιασμό.

Εχουμε υπόψη μας τις παρατηρήσεις σου και επιφυλασσόμαστε για το διαγωνισμό (ήταν μια καλή ιδέα)!

ΕΝΑ ΒΟΥΝΟ ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό USER,

πρώτα απ' όλα θα σου ευχηθώ καλή τύχη, για το μέλλον, η οποία, αν συνεχίσεις έτσι, προβλέπεται πάρα πολύ καλή. Θα ήθελα να ρωτήσω μερικά πράγματα, τα οποία έχουν σχέση κυρίως με τον Amstrad 6128.

Πρώτα απ'όλα γίνεται να πάρει περισσότερη μνήμη ο 6128, αν ναι, πώς θα γίνει αυτό. Θα ήθελα να ρωτήσω για τα παιχνίδια: Falcon F-16, F-16 Combat Pilot, F-15 Strike Eagle II, Stealth Fighter F-14, M1 Tank Platoon και το Interceptor, αν κυκλοφορούν στον 6128. Και αν όχι, θα ήθελα να μου πείς αν ξέρεις αν θα κυκλοφορήσουν στο μέλλον. Θα ήθελα να μου πείς πώς θα βάλω κάποια poke σ'ένα παιχνίδι

Δηλαδή τι ακριβώς πρέπει να κάνω. Τέλος θα ήθελα να μου πείς εάν μπορώ να συνδέσω δύο Amstrad μαζί, και αν ο Commodore δέχεται MIDI. Αυτές ήτανε οι απορίες μου.

Αγγελος Πετσιμέρης

Αγαπητέ φίλε Αγγελε, αρκετές οι απορίες σου και θα τις δούμε μία-μία.

1) Από τα παιχνίδια που αναφέρεις κανένα δεν υπάρχει (και δεν νομίζουμε να υπάρξει) για τον 6128. Υπάρχει όμως το F-15 Strike Eagle I.

2) Το πως να χρησιμοποιήσεις την εντολή poke για να επέμβεις σε ένα παιχνίδι είναι μια πολύ μεγάλη ιστορία. Ασφαλώς δε μας φτάνει εδώ ο χώρος κι απλά θα σου πούμε οτι χρειάζεται γνώση BASIC, καλή γνώση γλώσσας μηχανής και πολύ υπομονή.

3) Απ' ότι γνωρίζουμε δεν υπάρχει τρόπος να συνδεθούν δύο Amstrad (υπάρχει βέβαια η περίπτωση να έχουν και οι δύο interface σειριακό και να τρέξουν κάποιο πρόγραμμα επικοινωνίας...)

4) Ναι, υπάρχουν midi interface και προγράμματα για το C64.

Η ΓΛΩΣΣΑ C ΚΑΙ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ GEM

ΜΕΡΟΣ V

ΤΟΥ Γ.ΚΟΥΣΕΡΑ

Μαζί λοιπόν και πάλι μετά το μεγάλο καλοκαιρινό διάλειμμα. Ανασυγκροτήστε τις δυνάμεις σας κι ελάτε για το τελευταίο μάθημα της C. Θα καλύψω κάποια σημεία που έχουν απομείνει, όπως δομέςκαι ενώσεις, τον προεπεξεργαστή, τις βιβλιοθήκες και το χειρισμό αρχείων. Ξεκινάμε.

ΔΟΜΕΣ (STRUCTURES)

Στη C έχουμε τη δυνατότητα (όπως και στη Pascal) να σχηματίσουμε νέους σύνθετους τύπους δεδομένων, συνδυάζοντας τους απλούς τύπους που παρέχει η γλώσσα. Αυτό το πετυχαίνουμε φτιάχνοντας δομές (structures). Ας υποθέσουμε, για παράδειγμα, οτι θέλουμε ένα νέο τύπο δεδομένων που θα ονομάζεται book και θα περιέχει πληροφορίες που περιγράφουν ένα βιβλίο. Αυτό θα μπορούσενα γίνει κάπως έτσι:

```
struct book {
      char    title[30];       /* τίτλος βιβλίου     */
      int     pages;           /* αριθμός σελίδων    */
      char    author[30];      /* όνομα συγγραφέα    */
      char    publisher[30];   /* εκδοτικός οίκος    */
      int     year;            /* έτος έκδοσης       */
      long    isbn;            /* διεθνής κωδικός    */
};
```

Δηλαδή η δομή είναι ένα σύνολο πληροφοριών διαφόρων τύπων που "δένονται" μεταξύ τους και χαρακτηρίζουν ένα νέο τύπο. Μπορούμε τώρα με τη δήλωση

```
struct book nana;
```

να ορίσουμε οτι η μεταβλητή nana είναι τύπου book. Τα μέλη μιαςδομής προσπελαύνονται μέσω του τελεστή (.) πχ. για να αναφερθούμε στο έτος έκδοσης θα γράψουμε:

```
nana.year = 1879;
```

Με τον τρόπο αυτό μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα μέλη (ή πεδία) μιας δομής σε οποιαδήποτε έκφραση πχ.

```
if(nana.pages > 100) ...
```

Εχουμε ακόμα τη δυνατότητα να περάσουμε δομές σε συναρτήσεις σανπαραμέτρους:

```
check (nana);
```

και να φτιάξουμε δείκτες σε δομές:

```
struct book *point;
```

Στη τελευταία αυτή περίπτωση μπορούμε να προσπελάσουμε κατευθείαν τα μέλη μιας δομής, με χρήση του τελεστή ->. Για παράδειγμα:

```
m = point->isbn;
```

ΕΝΩΣΕΙΣ (UNIONS)

Πρόκειται για μια καινοτομία της C. Μία ένωση είναι μία μεταβλητή, η οποία μπορεί να περιέχει δεδομένα διαφορετικών τύπων (όχι ταυτόχρονα βέβαια). Για παράδειγμα, με τη δήλωση:

```
union {
      int   k;
      char  c;
      float x;
} multi;
```

ορίζουμε οτι η μεταβλητή multi μπορεί να περιέχει ή έναν ακέραιο ή ένα χαρακτήρα ή ένα αριθμό κινητής υποδιαστολής. Είναι φανερό οτι η multi έχει μέγεθος ίσο με το μέγεθος του μεγαλύτερου από τους τύπους που δέχεται (float στη περίπτωσή μας).

Για να αποφεύγεται η σύγχυση, ο προγραμματιστής είναι υπεύθυνος για τα περιεχόμενα της μεταβλητής. Δηλαδή, αν εκτελεί κάποια λειτουργία που αφορά δεδομένα τύπου char, οφείλει να έχει φροντίσει έτσι ώστε η μεταβλητή εκείνη τη στιγμή να περιέχει ένα χαρακτήρα. Ακόμα, ο χειρισμός γίνεται με τον ίδιο τρόπο που αναφέραμε στις δομές, δηλαδή με τους τελεστές (.) και (->).

Ο ΠΡΟΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ (PREPROCESSOR) ΤΗΣ C

Ο προεπεξεργαστής είναι ένα πρόγραμμα (συνήθως ενσωματωμένο στον compiler) που ανιχνεύει το πρόγραμμά μας αρχικά, καταλαβαίνοντας ορισμένες ειδικές εντολές που πιθανόν έχουμε συμπεριλάβει στο πρόγραμμα (όλες οι εντολές που απευθύνονται στον προεπεξεργαστή αρχίζουν με το σύμβολο #). Παρ' όλο που υπάρχουν αρκετές δυνατότητες, θα εξετάσουμε εδώ μόνο δύο από τις εντολές που είναι και οι πιο συχνά χρησιμοποιούμενες.

Η πρώτη απ' αυτές είναι η include. Με τη χρήση της μπορούμε να ενσωματώσουμε ολόκληρα αρχεία στο πρόγραμμά μας και σε όποιο σημείο θέλουμε. Γράφοντας

```
#include  "math.c"
```

αναγκάζουμε τον compiler να ενεργήσει σαν να περιλάμβανε το πρόγραμμά μας το αρχείο math.c (που πιθανώς περιέχει κάποιες μαθηματικές συναρτήσεις που γράψαμε παλιότερα).

Η δεύτερη βασική εντολή είναι η define. Αυτή έχει κυρίως δύο χρήσεις. Η πρώτη συνίσταται στον ορισμό σταθερών. Γράφοντας δηλαδή

```
#define   YEAR    1990
```

οδηγούμε τον προεπεξεργαστή να αντικαταστήσει όλες τις εμφανίσεις της σταθεράς YEAR με τη τιμή 1990 (εκτός βέβαια αν τα γράμματα YEAR βρίσκονται ανάμεσα στα σύμβολα " και " οπότε είναι μέρος κάποιου string). Προσέξτε: η YEAR δεν είναι μεταβλητή! Σημειώστε ακόμα οτι συνηθίζεται τα ονόματα των σταθερών να γράφονται με κεφαλαία, ενώ των μεταβλητών με μικρά και δεν σας συμβουλεύω να αγνοήσετε τη συνήθεια αυτή.

Μια δεύτερη πολύ χρήσιμη ευκολία που παρέχει η define είναιο ορισμός μακροεντολών (macros). Η γενική μορφή είναι:

```
#define <όνομα macro>(παράμετροι) <έκφραση>
```

Το όνομα του macro είναι βέβαια δικής σας επιλογής, καθώς και τα ονόματα των παραμέτρων (που είναι αφηρημένες) και δεν παίζουν ρόλο. Η <έκφραση> περιγράφει τη λειτουργία του macro. Για παράδειγμα, αν θέλουμε να κάνουμε ένα macro που βρίσκει το μεγαλύτερο από δύο αριθμούς, γράφουμε:

```
#define max(a,b) ( a>b ? a : b)
```

και τώρα μπορούμε να γράψουμε οπουδήποτε μέσα στο πρόγραμμά μας

```
x = max(f1,f2);
```

Είναι το ίδιο σαν να είχαμε γράψει

```
x = (f1>f2 ? f1 : f2);
```

μόνο που είναι πολύ πιο βολικό και κομψό.

Επιπλέον, τα macros εμφανίζουν δύο πολύ σημαντικα πλεονεκτήματα: Πρώτον, η χρήση τους είναι γρηγορότερη από τη χρήση μιας αντίστοιχης συνάρτησης και δεύτερο, επιδρούν πάνω στις παραμέτρους ανεξάρτητα από τον τύπο τους.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΑΡΧΕΙΩΝ

Η C υποστηρίζει μόνο απλά text files, πράγμα που σημαίνει οτι βλέπει κάθε αρχείο σαν μια σειρά από χαρακτήρες και τίποτα περισσότερο. Οποιαδήποτε νοητή δομή του αρχείου κατασκευάζεται από το χρήστη και ο χειρισμός της γίνεται με συναρτήσεις φτιαγμένες από τον ίδιο. Αυτό έχει ένα μεγάλο πλεονέκτημα: αρκούν τέσσερις συναρτήσεις (για άνοιγμα, κλείσιμο, ανάγνωση και εγγραφή) για το χειρισμό των αρχείων. Ας τις δουμε.

Η συνάρτηση fopen παίρνει σαν παράμετρο το όνομα ενός αρχείου και τον τρόπο χρήσης του, το ανοίγει και επιστρέφει ένα δείκτη. Για παράδειγμα:

```
#include <stdio.h>
main()
    {
    FILE *test;
    test = fopen("MYFILE.DAT","r");
    }
```

Το παραπάνω πρόγραμμα ορίζει οτι η μεταβλητή test είναι δείκτης σε δεδομένα τύπου FILE (ένας σύνθετος τύπος, μια structure δηλαδή, που ορίζεται στο αρχείο stdio.h γι' αυτό χρειάζεται και το include). Κατόπιν γίνεται απόπειρα να ανοιχτεί το αρχείο MYFILE.DAT για ανάγνωση ("r"). Η συνάρτηση fopen, αν μπορέσει να ανοίξει το αρχείο, θα επιστρέψει μια τιμή στην test, διαφορετικά θα επιστρέψει την τιμή NULL (που κι αυτή ορίζεται στο stdio.h,συνήθως 0).

Η εντολή fclose (με παράμετρο το δείκτη που πήρε τιμή κατά το άνοιγμα του αρχείου) κλείνει το αρχείο.

```
fclose(test);
```

Ακόμα, η συνάρτηση getc διαβάζει και επιστρέφει ένα χαρακτήρα από ένα αρχείο:

```
c = getc(test);
```

ενώ η

```
putc(c,test);
```

γράφει το χαρακτήρα c στο αρχείο test. Είναι προφανές οτι για να διαβάσουμε ή να γράψουμε ένα αρχείο πρέπει αυτό να είναι ανοικτό. Φυσικά υπάρχουν και πιο πολύπλοκες συναρτήσεις (αν περιμένετε να διαβάσετε ενα αρχείο χαρακτήρα-χαρακτήρα...), αλλά θα τις δούμε λίγο πιο κάτω.

ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ ΚΑΙ I/O

Όταν εκτελείται ένα πρόγραμμα C, ανοίγονται αυτόματα 3 αρχεία: το στάνταρ αρχείο εισόδου (stdin), το στάνταρ αρχείο εξόδου (stdout) και το στάνταρ αρχείο αναφοράς λαθών (stderr). Περισσότερα γι' αυτά όμως στη συνέχεια.

Δεν ξέρω αν το παρατηρήσατε, αλλά μέχρι τώρα δεν αναφέρθηκα καθόλου σε εντολές εισόδου/εξόδου (αντίστοιχες με τις INPUT και PRINT της BASIC). Γιατί; Μα απλά γιατί η C δεν διαθέτει τέτοιες εντολές! Και πώς μπορεί ένα πρόγραμμα να διαβάσει κάτι από το πληκτρολόγιο ή να τυπώσει στην οθόνη; Θα αναρωτηθείτε. Η απάντηση είναι οτι για το σκοπό αυτό χρησιμοποιούνται συναρτήσεις φτιαγμένες από το χρήστη. Μή βιαστείτε όμως να πανικοβληθείτε. Δεν είστε υποχρεωμένοι να γράψετε μόνοι σας τις συναρτήσεις αυτές. Κάποιοι άλλοι εργάστηκαν για σας αρκετά χρόνια πριν και δημιούργησαν ενα στάνταρ σύνολο συναρτήσεων εισόδου/εξόδου (I/Ofunctions). Οι συναρτήσεις αυτές δίνονται μαζί με κάθε C compiler και θα δούμε αμέσως τις σημαντικότερες απ' αυτές.

Η getchar() διαβάζει ένα χαρακτήρα από το αρχείο εισόδου (συνήθως το πληκτρολόγιο) και τον επιστρέφει. Η getchar() είναι ένα macro που ορίζεται στο stdio.h:

```
#define getchar() getc(stdin)
```

Απλό έτσι; Αντίστοιχα ορίζεται και η putchar που στέλνει ένα χαρακτήρα στο αρχείο εξόδου.

```
#define putchar(c) putc(c,stdout)
```

Ας έρθουμε όμως τώρα στη πιο ισχυρή συνάρτηση εξόδου, τη printf.Αυτή συντάσσεται ως εξής:

```
printf (<control string>,<παράμετροι>);
```

Η συνάρτηση τυπώνει τις τιμές των <παραμέτρων> με βάση τις οδηγίες που δώσαμε στο <control string>. Για παράδειγμα:

```
main()
{
    int k;
    float x;
    char d;
    k = 4;
    x = 69.25;
    d = 'B';
    printf("k=%d x=%f d=%c\n",k,f,d);
}
```

Το πρόγραμμα αυτό τυπώνει τη γραμμή

```
k=4 x=69.25 d=B
```

Ο χαρακτήρας % είναι ειδικός και ακολουθείται από κάποιο προσδιοριστή. Το %d σημαίνει ακέραιο, το %f float, το %c χαρακτήρα, ενώ υπάρχουν και ειδικές ακολουθίες όπως η \n που σημαίνει newline, η \t που σημαίνει tab κτλ.

Εντελώς όμοιες είναι οι συναρτήσεις fprintf και sprintf με μόνη διαφορά οτι στέλνουν την έξοδό τους σε αρχείο ή string αντίστοιχα.

Επίσης παρόμοια είναι και η συνάρτηση scanf που διαβάζει από το stdin [πχ. scanf("%d",&k);], ενώ υπάρχουν και η fscanf που διαβάζει από αρχείο και η sscanf που "διαβάζει" από string!

Τελειώνοντας με τις συναρτήσεις βιβλιοθήκης, να πούμε οτι υπάρχει μία σειρά απ' αυτές για χειρισμό string (με λειτουργίες όπως copy, concatenate, compare κτλ.), καθώς και άλλες συναρτήσεις μετατροπών, ελέγχου κα.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Κλείνοντας τον κύκλο των άρθρων για τη C θέλω να υπενθυμίσω αυτό που είχα πει στην αρχή. Δεν φιλοδοξώ να μάθω σε κανένα C σε 5 μαθήματα! Προσπάθησα απλώς να δώσω ερεθίσματα και γεύσεις σε όσους ενδιαφέρονται να μάθουν περισσότερα για τη γλώσσα αυτή, με τις απεριόριστες δυνατότητες και τους πιο φανατικούς χρήστες. Ετσι νομίζω οτι μια μικρή βιβλιογραφία θα ήταν χρήσιμη στους αναγνώστες της στήλης.

1. "The C programming language", B.Kernighan, D.Richie
2. "Το λειτουργικό σύστημα UNIX και η γλώσσα C", Χ.Δελλαρόκας, Ι.Κάβουρας, Χ.Χαλκιόπουλος
3. "C Programming Guide", J.Purdum
4. "Programming using the C language", R.Hutchison, S.Just
5. "Portability and the C language", R.Jaeschke



ται στη έξοδο THRU του προηγούμενου (σχήμα 2). Απαραίτητη φυσικά προϋπόθεση είναι να έχουν τα όργανα τέτοια έξοδο. Αν δεν έχουν τότε χρησιμοποιήστε αυτή του interface. Αν πάλι δεν έχει ούτε το interface (πολλά έχουν μόνο MIDI IN και OUT), μπλέξατε. Και το λέω αυτό γιατί θα χρειαστείτε επιπλέον hardware. Αυτό σημαίνει οτι πρέπει να βρείτε ένα MIDI THRU BOX που πωλείται σε καταστήματα επαγγελματικών μουσικών οργάνων (συνήθως όχι της γειτονιάς σας). Το BOX αυτό, προσφέρει πολλές εξόδους αρκετές για να καλύψετε τις ανάγκες σας. Φυσικά, η τιμή του θα είναι λίγο αλμυρή αλλά "μπρός στα κάλλη τί είναι ο πόνος". Ετσι λοιπόν μπορείτε να συνδέσετε πολλά όργανα στη σειρά με τη βοήθεια του περιφερειακού αυτού.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ...ΑΡΧΗ

ΑΝΑΓΚΑΙΟ MIDI SETUP

ΤΟΥ Α. ΜΑΥΡΕΛΟΥ

Διαβάζοντας το άρθρο αυτό θα μάθετε πώς να συνδέσετε το αγαπημένο σας computer με το keyboard σας, αλλά και πιο σύνθετες συνδέσεις με δύο ή τρία επιπλέον όργανα ή μία drum machine. Για το τέλος σας έχουμε ένα επαγγελματικό setup για να δείτε τη χρησιμότητα των υπολογιστών στα studios καθώς και με τί hardware γράφονται όλα τα pop τραγούδια που ακούτε. Αν έχετε έναν από τους δημοφιλείς σήμερα υπολογιστές κι ένα synthesizer ή αρμόνιο με MIDI δυνατότητες, τότε ποιός ξέρει, μπορεί να είστε με λίγη τύχη και λίγο ταλέντο ένα μελλοντικό αστέρι της μουσικής σκηνής!

Ολοι οι υπολογιστές (εκτός από τον ATARI ST) δεν έχουν ενσωματωμένο το MIDI interface. Ετσι θέλοντας και μή θα πρέπει να προμηθευτείτε ένα. Προσέξτε μόνο να είναι αρκετά γρήγορο, γιατί κυκλοφορούν στην αγορά ορισμένα "κουτιά", τα οποία μεταφέρουν τα data με αργό ρυθμό και δεν ανταποκρίνονται στο γρήγορο παίξιμο. Αν, για παράδειγμα, γράψετε στο sequencer το σόλο του "Great balls of fire" και το ξανακούσετε, θα διαπιστώσετε οτι λείπουν τα μισά απ' αυτά που παίξατε. Μεγάλη προσοχή λοιπόν στο θέμα της ταχύτητας.

Αφού αγοράσετε το interface και δύο MIDI καλώδια, συνδέστε το στον υπολογιστή σας στη θύρα που λέει το manual (συνήθως στην expansion θύρα ή στην RS-232C) και ακολουθήστε τις οδηγίες του σχήματος 1. Το πρώτο καλώδιο θα ξεκινάει από το IN του υπολογιστή και θα καταλήγει στο OUT του synthesizer, ενώ το δεύτερο θα ξεκινάει από το OUT του υπολογιστή και θα καταλήγει στο IN του synthesizer.

Ορισμένοι ίσως να έχουν και δεύτερο keyboard ή να θέλουν να συνδέσουν το keyboard ενός φίλου τους. Στη περίπτωση αυτή, κάθε επιπλέον όργανο θα συνδέεται

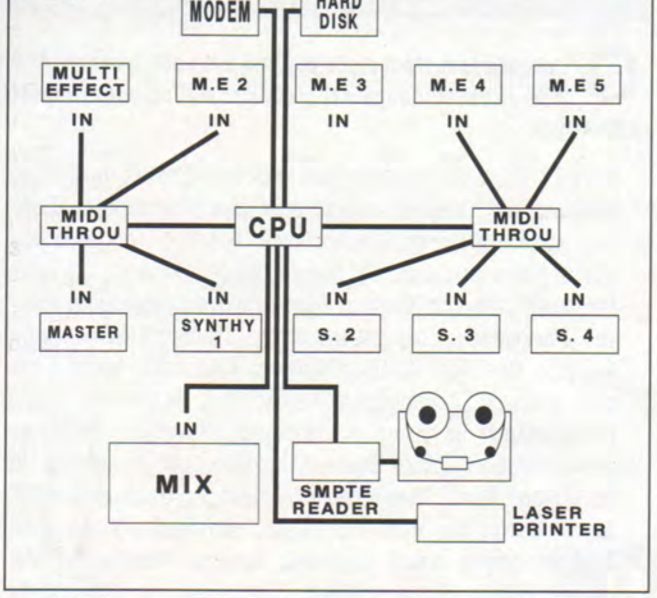
Θα προσέξατε ίσως οτι όλα τα όργανα εκτός από το πρώτο δε χρησιμοποιούν την έξοδο OUT. Δηλαδή δε μπορούν να στείλουν δεδομένα στον υπολογιστή (οτι και να παίξετε στο κλαβιέ δε θα περάσει στο computer). Δε θα πρέπει όμως να σας στενοχωρήσει το γεγονός αυτό. Οτι θέλετε να παίξετε, θα το παίζετε στο πρώτο keyboard (MASTER).

Εδώ πρέπει να σημειώσουμε οτι το σημερινό MIDI (έκδοση 1.0) έχει 16 κανάλια μεταφοράς data. Με απλά λόγια, κάθε κανάλι απευθύνεται σε ένα όργανο. Για παράδειγμα, το πρώτο synthesizer μπορεί να έχει το τρίτο κανάλι, το δεύτερο να έχει το δέκατο τέταρτο κτλ. Το ποιό κανάλι θα έχει το κάθε synthesizer καθορίζεται από το ίδιο το όργανο (επιλογή MIDI receive channel).

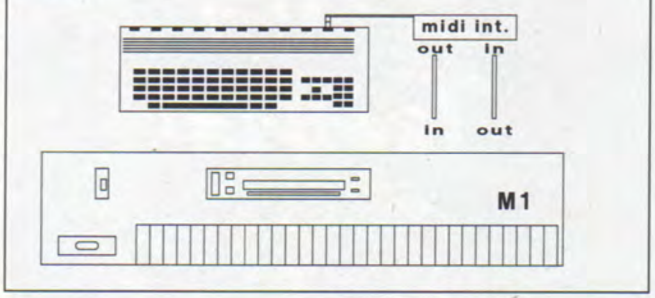
Ας υποθέσουμε λοιπόν οτι τον καλύτερο ήχο μπάσου τον έχει το synthesizer με receive channel οκτώ. Η διαδικασία που θα ακολουθήσετε για να παίξει εκείνο το όργανο και όχι το MASTER, είναι η εξής. Θέτετε το channel send του MASTER στο κανάλι οκτώ, την επιλογή LOCAL στο OFF και παίζετε το ρυθμικό σχήμα του μπάσου. Προς μεγάλη σας έκπληξη το SLAVE synthesizer θα ανταποκρίνεται σε κάθε εντολή του MASTER ακόμα και αλλαγής ήχου, αν κι εδώ υπάρχουν ορισμένα προβληματάκια που οφείλονται κυρίως σε ασυμβατότητες των οργάνων.

Αναφερθήκαμε προηγουμένως σε μία επιλογή του MASTER keyboard που ίσως πολλά όργανα να μή την έχουν. Θα πρέπει να διαλέξετε για MASTER το καλύτερο όργανό σας. Το γεγονός οτι υπάρχουν στην αγορά ξεχωριστά MASTER keyboards που δεν είναι όργανα (δηλ. δεν παράγουν ήχο), θα πρέπει να σας προβληματίσει. Τα υπόλοιπα όργανα (slaves) θα πρέπει να πληρούν απλές προϋποθέσεις. Βασικά, θα πρέπει να έχουν επιλογή για receive channel και να μπορούν να αλλά-

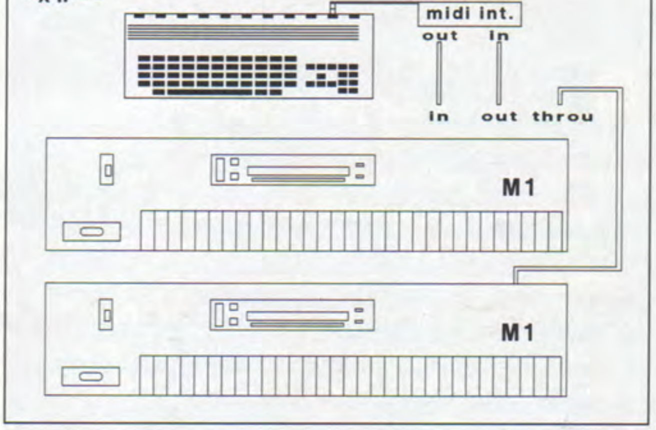
σχήμα 1



σχήμα 2



σχήμα 3



ζουν ήχο μέσα από το MIDI. Επίσης δεν είναι ανάγκη να έχουν ούτε κλαβιέ! Κυκλοφορούν πολλά synthesizers και samplers (γνωστά ως EXPANDERS) τα οποία εξωτερικά μοιάζουν περισσότερο με ενισχυτές παρά με μουσικά όργανα.

Το θέμα της αλλαγής ήχου μέσα από το MIDI είναι ιδιαίτερα λεπτό. Ας αναφερθούμε ονομαστικά σε μερικά γνωστά εμπορικά synthesizers. Το DX-7 της YAMAHA και το M1 της KORG. Διάλεξα αυτά τα δύο όργανα επειδή έχουν τελείως διαφορετικούς χάρτες προγραμμάτων. Το DX-7 έχει 64 προγράμματα (αριθμημένα από το 1 μεχρι το 64), ενώ το M1 έχει 100 προγράμματα και 100 συνδυασμούς προγραμμάτων (αριθμημένα από το 0 μέχρι το 99). Τί γίνεται στη περίπτωση που θέλουμε να αλλάξουμε ήχο από το ένα όργανο στο άλλο; Αν είχαμε σαν MASTER keyboard το DX-7 και θέλαμε τον ήχο 41 του M1, θα έπρεπε πατώντας το πλήκτρο 41 στο DX-7 να αλλάζει ο ήχος στο M1. Δυστυχώς αυτό δε συμβαίνει, πολύ περισσότερο δε στη περίπτωση που θέλουμε τον ήχο 90: το DX-7 δεν έχει πλήκτρο 90!

Μάλλον ο μουσικός θα καταλήξει σε συμβιβασμούς του τύπου "αλλάζοντας τον ήχο 2 στο μεν θα βγαίνει ο ήχος 3 στο δε". Βέβαια, υπάρχουν όργανα που λύνουν το πρόβλημα αυτό. Πρόκειται κυρίως για ακριβά κι εξειδικευμένα MASTER keyboards με δυνατότητα προγραμματισμού της αλλαγής ήχων.

Ενα άλλο ζήτημα είναι ο αριθμός των οργάνων που μπορούμε να έχουμε συνδεδεμένα. Στη διάθεσή μας έχουμε 16 κανάλια μεταφοράς δεδομένων. Αρα, εκ πρώτης όψεως, δεν είναι δυνατό να συνδεθούν πάνω από 16 όργανα. Μπορούμε όμως απλά, να συνδέσουμε περισσότερα όργανα, που όμως θα μοιράζονται ορισμένα κανάλια (πχ. δύο αρμόνια στο κανάλι 12). Πρακτικά το πρόβλημα λύνεται και ο υπολογιστής μπορεί να ελέγχει δεκάδες ανεξάρτητα όργανα.

Φυσικά εσείς δεν έχετε τόσες απαιτήσεις από το SPECTRUM σας, αλλά σ' ένα σύγχρονο studio ο υπολογιστής θα πρέπει να ελέγχει ακόμα και το μαγνητόφωνο και τη κονσόλα μίξης. Προσέξτε το σχήμα 3, όλα τα μηχανήματα έχουν MIDI interface.

Τα ψηφιακά όργανα (synthesizers, drum machines, samplers) συγχρονίζονται με τα ακουστικά όργανα (κιθάρες, έγχορδα κτλ.), τον υπολογιστή και τη φωνή στο στάδιο της εγγραφής στο πολυκάναλο μαγνητόφωνο. Ο υπολογιστής έχει ακόμα και MODEM για να παίρνει ήχους από ειδικές DATA BANKS!! Πολύ χρήσιμοι είναι οι σκληροί δίσκοι που περιέχουν τα samples, ενώ οι laser printers εκτυπώνουν παρτιτούρες και ότι άλλο χρειαστεί.

Η τελευταία μόδα είναι να γράφεται ολόκληρο το τραγούδι σε σκληρό δίσκο τεράστιας χωρητικότητας (πάνω από 200 Mb). Η τακτική αυτή επιφέρει την τελειότητα της εγγραφής και αναπαραγωγής του ήχου. Αυτά βέβαια μόνο στο εξωτερικό.

Στην Ελλάδα υπάρχουν απλώς ορισμένα studios που ισχυρίζονται οτι διαθέτουν "Full MIDI section", αλλά σε καμία περίπτωση δεν συναγωνίζονται τα αντίστοιχα του εξωτερικού.

Κλείνοντας, πρέπει να πούμε οτι οι συνδεσμολογίες που δώσαμε δεν είναι μοναδικές και θα επανέλθουμε με πιο πλήρη συστήματα.

Στο επόμενο άρθρο θα δούμε το SEQUENCER, το βασικότερο, χρησιμότερο και πιο γνωστό ίσως πρόγραμμα.

BIG TROUBLE!



Φίλοι μου γειά σας. Πώς πάμε με το προβληματάκι με τις ηλικίες; Ελπίζω καλά. Πάντως η προηγούμενη σπαζοκεφαλιά μας ήταν εύκολη αφού δέχθηκα περισσότερες απαντήσεις από κάθε άλλη φορά. Η Θεά Τύχη αυτή τη φορά ήταν με το μέρος του **Θανάση Χριστόπουλου** που πρέπει να επικοινωνήσει με το περιοδικό. Η σωστή απάντηση ήταν: Ρωτάτε "Προς τα πού λέει ο αδερφός σου οτι είναι η πόλη Α;" και ακολουθείτε τον αντίθετο δρόμο. Η εξήγηση είναι απλή, αν το σκεφτείτε λίγο.

Τί έχουμε όμως αυτό το μήνα; Κάτι πιο σοφιστικέ που θυμίζει λίγο το πρόβλημα του πρώτου τεύχους. Το ζητούμενο είναι να βρείτε όσο το δυνατόν περισσότερα παλίνδρομα. Εντάξει, θα μου πείτε, αλλά τί είναι παλίνδρομο; **Παλίνδρομο λοιπόν είναι μια λέξη ή φράση που διαβάζεται το ίδιο είτε από αριστερά προς τα δεξιά είτε από τα δεξιά προς τα αριστερά.** Κλασικό παράδειγμα το περίφημο ΝΙΨΟΝ ΑΝΟΜΗΜΑΤΑ ΜΗ ΜΟΝΑΝ ΟΨΙΝ για το οποίο θα έχετε μάθει οι περισσότεροι. Λέγεται οτι η πρώτη φράση-παλίνδρομο που ειπώθηκε από άνθρωπο σε άνθρωπο ήταν η αυτοσύσταση του Αδάμ στην Εύα: "MADAM I'M ADAM", της είπε! Κι αυτή όμως με ετοιμότητα ανταπάντησε με άλλο παλίνδρομο: "EVE", είπε απλά!

Δεν ξέρω αν ο Αδάμ και η Εύα μιλούσαν αγγλικά, αλλά το παράδειγμα είναι πολύ πετυχημένο. Εσείς λοιπόν βρείτε όσο πιο πολλά παλίνδρομα μπορείτε (για λέξεις μιλάω, γιατί οι φράσεις είναι πολύ δύσκολες κι όποιος βρει φράση κερδίζει έξτρα δώρο!) και στείλτε τα στη γνωστή διεύθυνση. Γίνονται δεκτές απαντήσεις στα ελληνικά και στα αγγλικά. Και για να μή λέτε οτι δε σας βοήθησα, το όνομα ΣΑΒΒΑΣ είναι παλίνδρομο, ακόμα κι αν το γράψετε με ένα Β! Είδατε τί αρμονία και ομορφιά κρύβει καμιά φορά η γλώσσα;

Ο τριανταδυάμπιτος

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΔΙΣΚΕΤΩΝ ACT

Οι παρακάτω τυχεροί κερδίζουν από ένα κουτί δισκέτες ACT, που υπενθυμίζουμε οτι είναι προσφορά της εταιρίας ΑΜΑΛΘΕΙΑ.

Πανταζή Ελεάνα, Παπαδημητρίου Μάκης, Παπανικολάου Ηλίας, Κτιστοπούλου Κατερίνα, Λουκάς Δημήτρης, Κτιστόπουλος Σωτήρης, Χρυσός Θανάσης, Μπαλαμπάνης Χρήστος, Τασούλας Βαγγέλης, Κοντογεωργάκης Γιώργος, Λεκάκος Αντώνης, Γκινόπουλος Φώτης, Κοντός Κώστας, Σώρας Γιώργος, Ταχμαζίδης Γιώργος, Πανίδης Ιων, Σουργκούνης Φώτης, Σκλάβος Γιάννης, Παπανικολάου Μανώλης, Καλύβας Κώστας, Αναστασίου Νίκος, Γκούσκος Γιώργος, Λαμπαδάριος Χαράλαμπος, Βελησιώτου Σοφία, Παπανικολάου Βαγγέλης, Κτιστόπουλος Βαγγέλης, Θεοδωρόπουλος Αλέξης, Κάντζα Δήμητρα, Χριστόπουλος Αθανάσιος, Παπανικολάου Μαρία, Κτιστόπουλος Γιάννης, Σπυρέλης Στράτος, Σχινά Μαρία, Καραβασίλης Πέτρος, Χατζηπέτρου Ανέστης, Σκαλτσά Δάφνη, Νταής Δημήτρης, Κούρτης Αλέκος, Παπαδόπουλος Αλέκος, Πετράκης Νίκος.

Τα δώρα δίνονται από τα γραφεία του περιοδικού.

ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΜΕΡΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ

Σαν ένα πρώτο βήμα προς τη κατεύθυνση της αντιμετώπισης των προβλημάτων που παρουσιάζονται στη διακίνηση των τευχών στην επαρχία, το USER συνεργάζεται με computer shops στα οποία μπορείτε να βρίσκετε το περιοδικό σχεδόν ταυτόχρονα με την Αθήνα. Προσπαθούμε βέβαια να αυξήσουμε τον αριθμό των συνεργαζόμενων καταστημάτων. Προς το παρόν συμβουλευτείτε τη παρακάτω λίστα:

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ	*GENERAL SYSTEMS ΕΠΕ, ΕΘΝΙΚΗΣ ΑΜΥΝΗΣ 9
	*Δ. ΑΝΤΩΝΟΠΟΥΛΟΣ ΣΙΑ ΟΕ, ΔΗΜ. ΓΟΥΝΑΡΗ 42
	*Δ.ΚΑΛΑΦΑΤΗΣ ΣΙΑ ΕΕ, ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3
	*ΚΕΝΤΡΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΕΠΕ, ΑΓΓΕΛΑΚΗ 31
	*ΝΙΚΗΤΙΔΟΥ ΜΑΡΙΑ, ΑΝΘΕΩΝ 47
ΠΑΤΡΑ	*DYNACOMP ΑΕΒΕ, ΚΟΡΙΝΘΟΥ 167
	*ΚΕΝΤΡΟΣ Η.-ΜΠΑΛΑΡΗΣ Ι. ΟΕ, ΜΟΥΡΟΥΖΗ 44
	*Χ.ΣΠΥΡΟΠΟΥΛΟΣ-Χ.ΣΙΑΜΠΑΝΗΣ ΟΕ ΚΟΡΙΝΘΟΥ 371
ΛΑΜΙΑ	*Β.ΔΡΟΥΓΑ, ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΟΥ 34
	*Ν.ΧΑΛΑΤΣΗΣ ΣΙΑ ΕΕ, ΑΙΝΙΑΝΩΝ 3
ΚΑΛΑΜΑΤΑ	*ΚΑΡΑΜΗΤΣΟΣ-ΚΟΥΒΕΛΑΣ ΟΕ, ΑΛ. ΠΑΝΑΓΟΥΛΗ14
	*ΣΑΚΚΑ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗ, ΚΑΝΑΡΗ 14
ΡΟΔΟΣ	*ΑΦΟΙ ΜΟΣΧΑΚΗ ΟΕ, ΣΤ. ΚΑΖΟΥΛΗ 74
ΧΑΝΙΑ	*Β.ΒΟΥΝΤΟΥΡΑΚΗ ΣΙΑ ΟΕ, ΚΥΔΩΝΙΑΣ 141Β
ΑΡΓΟΣ	*ΘΕΟΦΑΝΟΠΟΥΛΟΣ Δ., ΚΟΡΑΗ 5
ΚΟΡΙΝΘΟΣ	*ΜΗ ΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ ΕΠΕ, ΘΕΟΤΟΚΗ 70
ΣΥΡΟΣ	*ΝΙΚΟΛΟΥΖΟΣ ΚΩΣΤΑΣ ΣΙΑ ΟΕ, ΕΜΜ. ΡΟΙΛΟΥ 22, ΕΡΜΟΥΠΟΛΗ
ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗ	*Π.ΓΑΒΡΙΗΛΙΔΗΣ ΣΙΑ ΟΕ, ΜΟΣΧΟΝΗΣΙΩΝ 5
ΚΟΖΑΝΗ	*ΣΙΟΥΣΤΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ ΣΙΑ ΑΕΒΕ, ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ68-72

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:
ΝΑΙ ΟΧΙ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:
ΝΑΙ ΟΧΙ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ:

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1000 ΔΡΧ.
* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:..

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:..................................

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

* **ΝΑΙ!** Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για ένα χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο με το ποσό των 4400 δρχ. αντί για 4800 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η από τη συνδρομή μου, μπορώ να τη διακόψω και να πάρω αμέσως πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου.

* **Με τη συνδρομή λαμβάνω εντελώς δωρεάν και το T-SHIRT του USER.**

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..**ΤΚ**..............

ΤΗΛΕΦΩΝΟ..**ΗΛΙΚΙΑ**..............

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ..

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο:..................

Σημ: Κόστος συνδρομής για την Κύπρο 5000 δρχ.

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..
ΤΚ...............................**ΠΟΛΗ**..**ΤΗΛ.**..............
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ..
ΗΛΙΚΙΑ..**ΥΠΟΓΡΑΦΗ**..............

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΙΟΝΤΟΣ	ΤΙΜΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΟ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

* ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΙΟΝΤΑ

* ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ
* ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

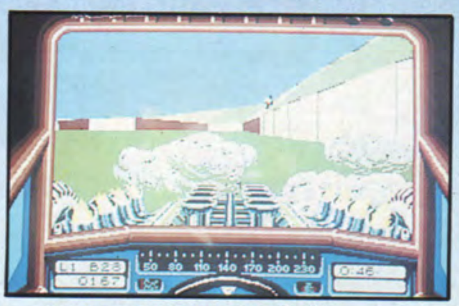
ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΠΡΟΣ ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS
ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 27 & ΜΠΟΤΑΣΗ
106 82 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ MAIL ORDER

STUNT CAR RACER







SCREEN SHOTS MAY VARY

Το Stunt Car Racer είναι διαθέσιμο για ST, Amiga, PC και C64.

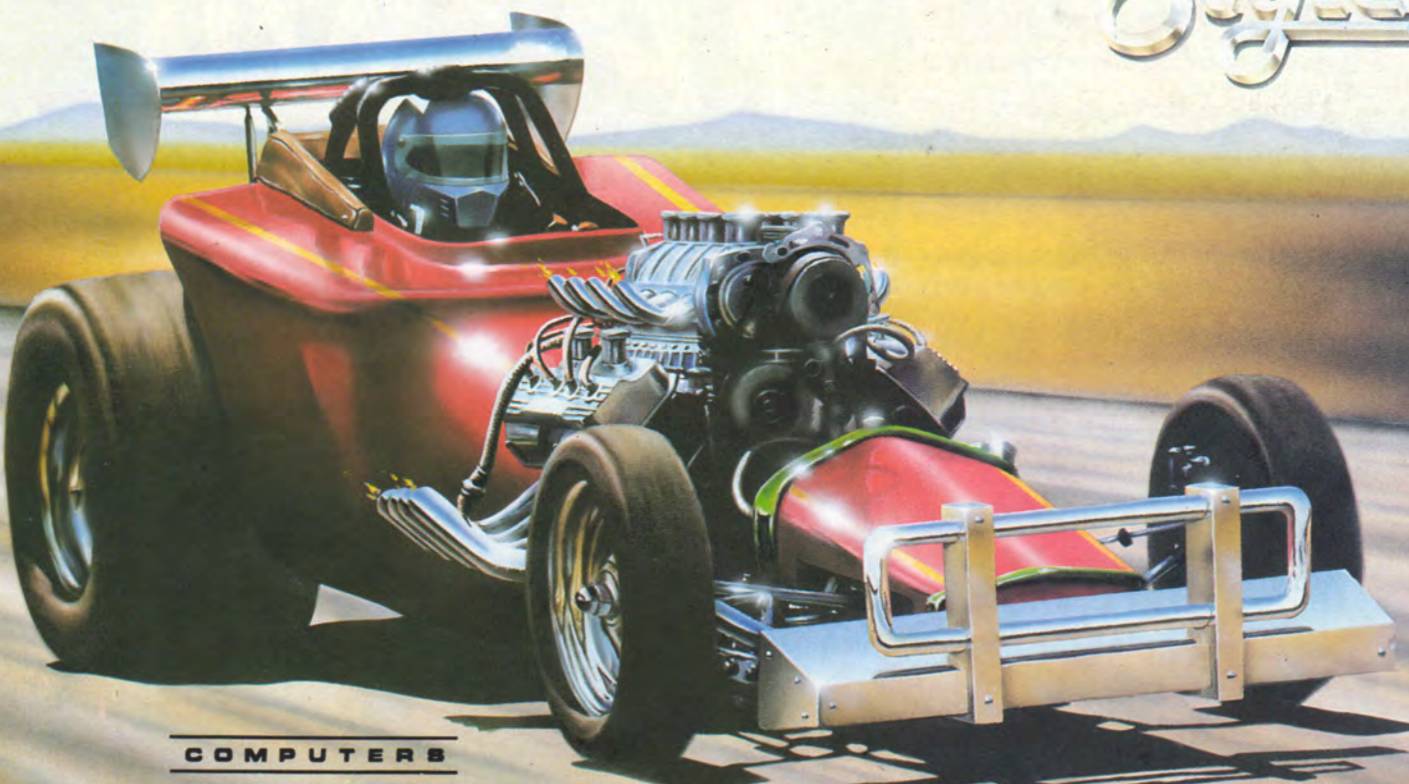
Εγκατασταθείτε στη θέση του οδηγού ενός από τα πιο άγρια αυτοκίνητα αγώνων όπως το Stunt Car Racer. Εξαρτάται από σας να αποδείξετε το πόσο καλοί οδηγοί είστε και να διαπιστώσετε αν έχετε τις δυνατότητες να γίνετε κάποτε πρωταθλητής διεθνούς επιπέδου.

Με την πολύ γρήγορη τούρμπο V8 μηχανή που σας παρέχει την ισχύ για απίστευτες ταχύτητες, το αυτοκίνητο αυτό είναι ένας πραγματικός πύραυλος που καταπίνει τις αποστάσεις.

Οι πίστες είναι εντελώς εξωπραγματικές. Υπάρχουν επικίνδυνες στροφές που σας επιτρέπουν να αναπτύξετε μεγάλες ταχύτητες και μεγάλες ράμπες που εκσφενδονίζουν το αυτοκίνητο στα ύψη. Γενικά θα φαίνεται να περνάτε τόσο χρόνο στον αέρα που θα μπορούσατε να δώσετε εξετάσεις για πιλότος!

Αγωνιζόσαστε με αντιπάλους οδηγούς ελεγχόμενους από το computer, όπως ο Dare Devil και ο Road Hog. Οδηγείτε και πηδάτε τις ράμπες τόσο γρήγορα που το αυτοκίνητό σας αρχίζει να παθαίνει ζημιές από τις πιέσεις που αναπτύσσονται και σιγά - σιγά να διαλύεται. Όμως δεν υπάρχουν βραβεία για τον δεύτερο καλύτερο σε αυτό το παιχνίδι. Είναι ΟΛΑ ή τίποτα.

MicroStyle



COMPUTERS DELTA

"Η παλιά ξύλινη πόρτα άνοιξε μ' ένα απαίσιο τριγμό, αφήνοντας το φως του φεγγαριού να εισχωρήσει στο σκοτεινό δωμάτιο. Ο άντρας προχώρησε σχεδόν ψηλαφητά κι ανέβηκε με αβέβαιο βήμα τη δρύϊνη σκάλα. Εκεί, ανάμεσα σε δύο κολώνες, βρήκε αυτό που ζητούσε. Το φέρετρο. Σήκωσε το βλέμμα του στο μεγάλο ρολόϊ. Μόλις 25 δευτερόλεπτα έμεναν προτού σημάνει μεσάνυχτα. Αποφασιστικά προχώρησε κι ανασήκωσε με δυσκολία το βαρύ καπάκι. Ο βρυκόλακας ήταν εκεί. Παγωμένος κι ακίνητος. Ξαφνικά, άνοιξε τα μάτια του, είδε τη σκιά από πάνω του και προσπάθησε να σηκωθεί. Ηταν όμως αργά. Ο άντρας τον πέταξε πίσω και με υπερφυσικά κτηνώδη δύναμη κάρφωσε το παλούκι που κρατούσε στη καρδιά του. Ενα τρομακτικό, εξώκοσμο ουρλιαχτό έσκισε τη νυχτερινή γαλήνη. Το τέρας είχε εξοντωθεί."

Μοιάζει με απόσπασμα από βιβλίο τρόμου ή με σκηνή από το "Δράκουλα των Καρπαθίων". Θα μπορούσε όμως κάλλιστα να είναι μέρος της εξέλιξης ενός computer game!



COMPUTERS ΚΑΙ ΤΡΟΜΟΣ

ΤΟΥ Γ. ΚΟΥΣΕΡΑ

Αν το καλοσκεφτείτε, το στοιχείο του τρόμου υπάρχει σε αρκετά παιχνίδια. Και πρώτα απ' όλα στην εικόνα της συσκευασίας.

Στο X-OUT ένα αηδιαστικό τέρας ετοιμάζεται να καταβροχθίσει το διαστημόπλοιό σας, στο BAAL συναντάτε ένα επίσης αποκρουστικό αιματοβαμμένο θηρίο, ενώ στο IT CAME FROM THE DESERT ο φόβος είναι κάτι παραπάνω από φανερός στα πρόσωπα των ανθρώπων που αντιμετωπίζουν την εισβολή των τεράστιων μυρμηγκιών.

Το περίεργο όμως είναι οτι στόχος των κατασκευαστών δεν είναι να μας τρομάξουν αλλά να μας πείσουν να αγοράσουμε τα προϊόντα τους! Πώς γίνεται αυτό; Τα ξεφτέρια του marketing (που δυστυχώς έχουν πείσει τις διάφορες εταιρίες οτι ο ρόλος τους είναι απαραίτητος), γνωρίζουν πολύ καλά οτι η ψυχολογία της πρώτης εντύπωσης μετράει πολύ για τον καταναλωτή. Το παιχνίδι δεν είναι ένα είδος όπως πχ. το αυτοκίνητο που σκέφτεσαι πολύ πριν







προχωρήσεις στην αγορά του. Απλά μπαίνεις σ' ένα computer shop, ρίχνεις μια ματιά σε διάφορους τίτλους κι αποφασίζεις σε λίγα λεπτα. Σ' αυτό ακριβώς το γεγονός στηρίζεται η εκμετάλλευση του συγκινησιακού στοιχείου που δημιουργείται από την ιδέα οτι παίρνοντας κάποιο παιχνίδι θα αντιμετωπίσετε και θα εξοντώσετε όλα τα απεχθή τέρατα που βλέπετε στο κουτί (και που συχνά δεν υπάρχουν μέσα!). Αλλωστε ξέρουμε οτι πολλοί άνθρωποι χρειάζονται το φόβο σαν ένα είδος ναρκωτικού. Μπορεί κάποιος να χτυπά τα δόντια του βλέποντας ένα θρίλερ, αλλά επιμένει να το δει πάση θυσία, γνωρίζοντας εκ των προτέρων οτι θα φοβηθεί! Βλέπουμε λοιπόν οτι οι τρομερές εικόνες μερικών κουτιών υπαγορεύονται από τις επιταγές της εμπορικότητας και του κέρδους.

ΑΠ' ΕΞΩ ΕΜΦΑΝΙΣΗ, ΑΠΟ ΜΕΣΑ;

Τί γίνεται μόλις αγοράσετε το φοβερότερο παιχνίδι όλων των εποχών και πάτε σπίτι σας για να το τρέξετε; Συνήθως απογοήτευση σας κυριεύει. Νιώσατε έστω και το παραμικρό, το ελάχιστο ίχνος φόβου παίζοντας το BAAL ή το X-OUT; Μην απαντήσετε "ναι" γιατί δε θα σας πιστέψω.

Υπάρχουν όμως παιχνίδια που κρύβουν εκπλήξεις στην εξέλιξή τους. Στο STRYX, ένα shoot 'em up game, μόλις χάσετε ένας αιμοχαρής σκελετός παίζει με το κρανίο σας! Καθόλου ευχάριστο. Στο ANTHEADS, πάτε να συναντήσετε την αγαπημένη σας σύντροφο κι αυτή μεταμορφώνεται σ' ένα απαίσιο μυρμήγκι-άνθρωπο με κεραίες! Ακόμα στο XENOMORPH, προσπαθώντας να επιβιώσετε μέσα σε ένα απέραντο διαστημόπλοιο, θα συναντήσετε κάθε λογής αηδιαστικά πλάσματα, από σκουλήκια με τεράστιο στόμα μέχρι αραχνοειδή οστρακόδερμα.

Ολα αυτά τα στοιχεία συνήθως αιφνιδιάζουν, προσθέτοντας έτσι μια ποικιλία στο gameplay που οπωσδήποτε ανεβάζει τις μετοχές των παιχνιδιών αυτών. Ενας ακόμα σημαντικός παράγοντας είναι ο ήχος. Με τα κατάλληλα εφφέ (ουρλιαχτά, τριξίματα, κραυγές, σατανικά γέλια κτλ), μπορεί να δημιουργηθεί η απαραίτητη ατμόσφαιρα τρόμου, αν και πολλά βήματα πρέπει να γίνουν ακόμα στον τομέα αυτό. Πάντως, ακούγοντας τη μουσική του IT CAME FROM THE DESERT, σε πιάνει αληθινό ρίγος και αγωνία.

Φύλαξα για το τέλος την αναφορά σε μια πολύ ειδική περίπτωση: την εταιρία HORRORSOFT που φτιάχνει αποκλειστικά παιχνίδια τρόμου! Τελευταίο της επίτευγμα το παιχνίδι "Elvira" όπου συμβαίνουν πολλά φοβερά πράγματα (βαμπίρ κυκλοφορούν, κεφάλια σε πιάτα σερβίρονται κα). Δυστυχώς η εταιρία αντιμετωπίζει πολύ σοβαρά προβλήματα και μάλλον θα κλείσει, αν δεν έκλεισε κιόλας.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η ουσία, φίλοι αναγνώστες, είναι οτι οι περισσότεροι μας πουλάνε φύκια για μεταξωτές κορδέλλες. Δύσκολα θα βρείτε κάποιο παιχνίδι που να προχωρά πέρα από τις εντυπώσεις και να προκαλεί στ' αλήθεια τρόμο. Εμείς πάντως θα περιμένουμε να δούμε κάτι πραγματικά καλό κι ως τότε ...αναμείνατε!

ST PRO-PO 3

ΤΟΥ Σ. ΣΕΡΓΙΑΝΝΗ

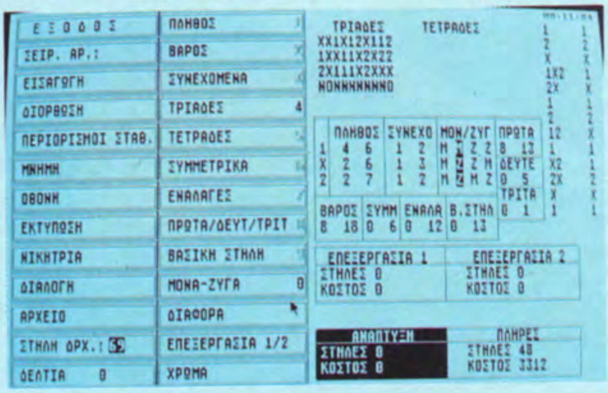
Οταν φτάνει ένα ελληνικό εμπορικό πρόγραμμα στα χέρια μας είναι πάντα μία χαρούμενη έκπληξη. Οταν το πρόγραμμα έχει σαν αντικείμενό του το ΠΡΟ-ΠΟ τότε ακόμα καλύτερα, (μόνο ο γράφων ξέρει πόσα λεφτά έχει χάσει σε ηλίθια συστήματα...). Οταν μάλιστα το πρόγραμμα είναι σε ST τότε η συγκίνηση είναι υπερβολική. Ας δούμε όμως τι μας προσφέρει το πρόγραμμα και αν είναι καλό.

Αφού φορτωθεί το απαραίτητο πρόγραμμα ελληνικών χαρακτήρων μπορούμε να τρέξουμε και το κυρίως πρόγραμμα. Σύντομα μπροστά στα μάτια μας εμφανίζεται μία οθόνη με ένα μενού επιλογών.

Ας δούμε όμως τις επιλογές μία-μία αναλυτικά: ΕΞΟΔΟΣ χωρίς σχόλια, ΣΕΙΡ. ΑΡ. Το copywright και η version του προγράμματος, ΕΙΣΑΓΩΓΗ δίνουμε το σύστημά μας, ΔΙΟΡΘΩΣΗ μας επιτρέπει να διορθώσουμε το σύστημά μας, ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΣΤΑΘ. επιλέγοντάς το μπορούμε να έχουμε πάντα ορισμένους περιορισμούς, ΜΝΗΜΗ μας δείχνει πόση διαθέσιμη μνήμη υπάρχει ακόμα στον υπολογιστή μας, ΟΘΟΝΗ επιλογή που δεν είταν έτοιμη σε αυτή την version, ΕΚΤΥΠΩΣΗ το ίδιο με την προηγούμενη, ΝΙΚΗΤΡΙΑ δίνουμε την νικήτρια στήλη, ΔΙΑΛΟΓΗ ελέγχει όλα τα δελτία και απορίπτει αυτά που δεν τηρούν τους περιορισμούς μας, ΑΡΧΕΙΟ μπορούμε να φορτώσουμε, σώσουμε ή διαγράψουμε κάποιο αρχείο, ΣΤΗΛΗ αν χρειαστεί αλάζουμε την τιμή της στήλης (σημερινή 20δρχ), ΔΕΛΤΙΑ αριθμός δελτίων, ΔΙΑΦΟΡΑ μπορούμε α)να επιλέξουμε εκτύπωση σε απλά δελτία, συστήματος ή ακόμη και σε δελτία νέου τύπου, β)διαλέγουμε πόσες φορές θα περάσει η κεφαλή του εκτυπωτή τις στήλες (1,2,4), γ)διαλέγουμε μία από τις δύο ταχύτητες εκτύπωσης, ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ διαλέγουμε έναν από τους τρείς τύπους επεξεργασίας που διαθέτει το πρόγραμμα, ΧΡΩΜΑ αλλάζουμε το χρώμα της οθόνης.

Εκτός από τις παραπάνω επιλογές υπάρχουν και οι επιλογές περιορισμών που είναι οι εξής: ΠΛΗΘΟΣ, ΒΑΡΟΣ, ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΑ, ΤΡΙΑΔΕΣ, ΤΕΤΡΑΔΕΣ, ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ, ΠΡΩΤΑ/ΔΕΥΤΕΡΑ/ΤΡΙΤΑ, ΒΑΣΙΚΗ ΣΤΗΛΗ και ΜΟΝΑ ΖΥΓΑ. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε οποιονδήποτε συνδιασμό από τους παραπάνω περιορισμούς.

Εκτός από όλες αυτές τις επιλογές -που σημειοτέον τίς βλέπουμε ΠΑΝΤΑ όλες μαζί σε ΜΙΑ οθόνη- το δεξί μέρος της οθόνης καταλαμβάνει ένας πίνακας μέ όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για τους περιορισμούς που θέσαμε στο σύστημά μας καθώς και αρχικές και τελικές στήλες μαζί με την τιμή τους. Τελειώνοντας θα πούμε ότι μείναμε ενθουσιασμένοι από το σύστημα επικοινωνίας του προγράμματος με τον χρήστη που απαιτεί μόνο χειρισμό του ποντικιού και όχι απομνημόνευση σειράς πλήκτρων όπως μας έχουν συνηθήσει προγράμματα του είδους σε άλλους υπολογιστές που αρχίζουν από Ρ. και τελειώνουνε σε C., δεν λέμε ονόματα...

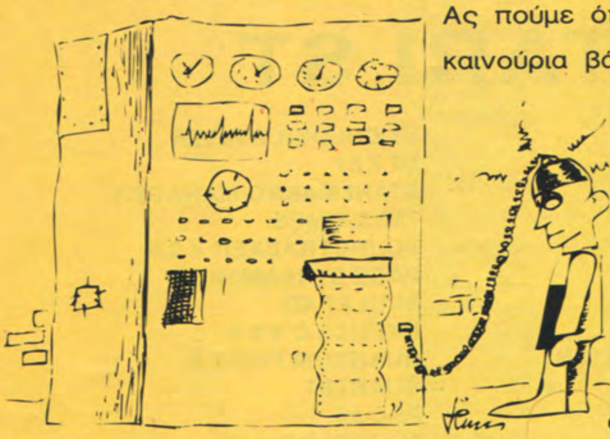


Σίγουρα -αν και δεν έχουμε δεί πολλά- το καλύτερο ελληνικό πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για ST που κυκλοφορεί αυτή την στιγμή στην αγορά. Ετσι αν έχετε ST, παίζετε ΠΡΟ-ΠΟ και ψάχνετε ένα πρόγραμμα που θα σας βοηθήσει στο κυνήγι του χρυσού 13 τότε παίξτε την αγορά του παραπάνω προγράμματος στάνταρ άσσο!

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ TELE-C

ΚΕΡΔΙΣΤΕ 50 ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΜΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Το USER σε συνεργασία με τη βάση δεδομένων TELE-C διοργανώνει έναν ακόμη διαγωνισμό. Απαντώντας στις απλές ερωτήσεις μας μπορείτε να κερδίσετε μία δισκέτα με ένα από τα τελευταία προγράμματα επικοινωνίας και να συνδεθείτε με τη βάση. Πιστεύουμε οτι δίνουμε έτσι ένα ερέθισμα σε πολλούς να ασχοληθούν με τις βάσεις πληροφοριών που γνωρίζουν πολύ μεγάλη άνθηση τον τελευταίο καιρό.



Ας πούμε όπως λίγα λόγια για την TELE-C. Πρόκειται για μια καινούρια βάση που λειτουργεί επίσημα από τις 1 Σεπτέμβρη 1990. Εξυπηρετεί τους χρήστες σε 24ωρη βάση και η επικοινωνία γίνεται σε ταχύτητες 1200 baud και 2400 baud. Η συνδρομή είναι ένα συμβολικό ποσό, μόνο για να καλύπτονται τα λειτουργικά έξοδα της βάσης.

Από τη στιγμή που θα γίνετε συνδρομητές, μπορείτε να πάρετε δωρεάν προγράμματα από τη βάση, να αλλάξετε απόψεις με άλλους χρήστες, ακόμα και να διαβάσετε άρθρα του USER!

Οσοι ενδιαφέρονται για περισσότερες πληροφορίες μπορούν να τηλεφωνήσουν στο 5542035 ή να γράψουν στη διεύθυνση: ΤΘ 49, 19200, ΕΛΕΥΣΙΝΑ.

Στείλτε μας τη συμμετοχή σας μέχρι τις 15 Σεπτέμβρη (USER, Σπάρτης 75, 12461 Χαϊδάρι, Για το διαγωνισμό TELE-C), συμπληρώνοντας το παρακάτω κουπόνι.

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ TELE-C

1. Ποιά από τα παρακάτω είναι προγράμματα επικοινωνίας;

α. TELIX ☐

β. dBASE ☐

γ. PROCOMM ☐

2. Σε τί μονάδες μετριέται η ταχύτητα των modems;

α. baud ☐

β. bits ☐

γ. volts ☐

3. Υπάρχουν εσωτερικά και εξωτερικά modems;

α. ΝΑΙ ☐

β. ΟΧΙ ☐

ΟΝΟΜΑ: ....

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΤΑΧ. ΤΟΜΕΑΣ: ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: ....



Spell Shop

Μία ακόμα νέα στήλη εγκαινιάζει το USER στο τεύχος αυτό. Είχαμε λάβει πολλά γράμματα αναγνωστών που ζητούσαν βοήθεια σε adventures και σημείωναν την έλλειψη κάποιων σελίδων που θα έλυναν τις απορίες τους. Ετσι, από εδώ και πέρα, το Spell Shop θα είναι σε θέση να προσφέρει λύσεις και υποδείξεις για όποια προβλήματα έχετε σε κάποιο adventure ή role playing game (στα μέτρα του δυνατού βέβαια).

Νομίζουμε όμως οτι δεν είναι πάντα σωστό να δίνουμε μια ξερή λύση (go south, look under mat, take metal key, unlock door κτλ). Ολη η ομορφιά των παιχνιδιών αυτών βρίσκεται στο μυστήριο των γρίφων, στην αγωνία, στην αποφυγή των παγίδων, στη προσμονή του απρόσμενου. Η εξάλειψη των στοιχείων αυτών "σκοτώνει" το παιχνίδι. Ετσι, η στήλη θα προσανατολίζεται περισσότερο σε βοηθήματα και έξυπνα hints. Περιμένουμε πάντα και τις δικές σας απόψεις. Επιπλέον έχουμε και μια άλλη φιλοδοξία: ελπίζουμε το Spell Shop να γίνει πόλος έλξης όλων των φίλων των adventures, να γίνει μια στήλη ανταλλαγής απόψεων και ιδεών μεταξύ των ίδιων των αναγνωστών. Αυτό σημαίνει οτι θα δημοσιεύονται και αναπάντητες απορίες (δεν τα ξέρουμε κι εμείς όλα!) στις οποίες θα μπορούν να απαντούν άλλοι αναγνώστες είτε μέσω του περιοδικού είτε γράφοντας κατευθείαν σ' αυτόν που έκανε την ερώτηση.

Πιστεύουμε οτι με τη δική σας βοήθεια η στήλη μπορεί να γίνει μόνιμη και να μεγαλώσει. Στείλτε μας ότι λύσεις έχετε (πλήρεις ή για μεμονωμένους γρίφους) κι εμείς θα τις δημοσιεύσουμε. Τα γράμματά σας πρέπει να απευθύνονται στο: USER, Σπάρτης 75, 12461 Χαϊδάρι, Για το Spell Shop.

HERO'S QUEST

Και τώρα, σαν πρώτη γεύση, ο Θ.Ραφτόπουλος θα μας δώσει μερικές απαντήσεις για κάποια δύσκολα σημεία του πολύ δημοφιλούς αυτού παιχνιδιού, που ζητήθηκαν από αρκετούς αναγνώστες.

* Πώς περνάς από το δωμάτιο του brigands warlock, τελευταίο δωμάτιο πρίν το δωμάτιο της Elsa.

Αν παρατηρήσουμε καλά το δωμάτιο θα δούμε ότι έχει ακριβώς αριστερά και δεξιά του warlock, δύο πόρτες: μια κρυφή και μια φανερή. Αν δούμε την δεξιά πλευρά του δωματίου θα δούμε ότι υπάρχει μια είσοδος που οδηγεί στην αριστερή πλευρά του δωματίου, στην πάνω πλευρά. Και επειδή δεν μας αρέσει να σας δίνουμε έτοιμες λύσεις, γιατί πιστεύουμε ότι χαλάμε όλη την μαγεία του adventure και σας στερούμε την χαρά της λύσης ενός γρίφου, το μόνο που έχουμε να σας πούμε ότι καμιά φορά, οι πινακίδες και οι αλυσίδες σε οδηγούν πρός την ελευθερία, αλλά προσοχή στίς ταβλες, που κρύβουν πόρτες από πίσω τους. Οταν τελικά καταφέρετε να βγείτε και από αυτό το δωμάτιο θα πρέπει να έχετε πάρει +12 βαθμούς και περνάτε αμέσως στον επόμενο γρίφο, που είναι το δωμάτιο της Elsa.

* Πού βρίσκεις και πώς παίρνεις το Green Fur, που σου είναι απαραίτητο για την κατασκευή του dispel potion.

Πιστέυω πως τα Meep's Peep κάτι θα ξέρουν και για αυτό και σίγουρα θα σε βοηθήσουν στο πρόβλημά σου. Αλλά να θυμάσαι οτι ο καλύτερος τρόπος για να πλησιάσεις κάποιον είναι η συζήτηση, που πάντα σε κάτι βοηθάει. Αν το χειριστείς καλά το ζήτημα θα πρέπει να πάρεις +6 πόντους.

* Πώς παίρνεις το Gem από τον γίγαντα.

Πολλές φορές, όταν κάποιον δεν μπορούμε να τον αντιμετωπίσουμε προσπαθούμε να τον φέρουμε μαζί μας και να μας δώσει αυτό που ζητάμε με άλλους πιο καλούς και πιο εύκολους τρόπους. Αυτή την τακτική την έχουν χρησιμοποιήσει και άλλοι μεγάλοι πολεμιστές, αρκετές φορές και είναι το πρώτο πράγμα που έμαθες στην σχολή ηρώων. Και το να αντιμετωπίσεις έναν τόσο δυνατό γίγαντα και να του πάρεις το Gem με το έτσι θέλω, είναι πράγμα απίθανο αν όχι αδύνατο. Πρέπει να του δώσεις κάτι που θα ήθελε να είχε και θα του άρεσε πολύ. Τι άραγε θα ήθελε ο γίγαντας; Μάθε τι θέλει και δώστου το και όχι τσιγγουνιές! Ολόκληρο Gem θα πάρεις που αξίζει τουλάχιστον 50 φορές περισσότερο από αυτό που θέλει ο γίγαντας..

Αν πάνε όλα καλά θα πάρεις +8 πόντους...

* Και αν δείτε ξαφνικά στο ποτάμι, ένα υπερσύγχρονο περισκόπιο υποβρυχίου μην τρομάξετε, και μην αναρωτηθείτε τι δουλειά έχει ένα υποβρύχιο στην εποχή αυτή. Είναι ένα έξυπνο και πραγματικά πολύ ωραίο διαφημιστικό κόλπο της Sierra, για το Code Name Ice Man.





ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

Οι υπολογιστές διεισδύουν καθημερινά σε όλο και περισσότερους τομείς της ζωής μας και αυτή είναι μια διαπίστωση που όσο πιο γρήγορα τη συνειδητοποιήσει κανείς, τόσο πιο εύκολα θα προσαρμοστεί στις εξελίξεις της σύγχρονης τεχνολογίας.

ΤΟΥ Γ. ΚΟΥΣΕΡΑ

Η εκπαίδευση είναι ένας χώρος που δεν θα μπορούσε να ξεφύγει από την εξάπλωση αυτή και φυσικά αυτό δεν είναι καινούργια είδηση.

Εδώ και πολλά χρόνια έχουν ξεκινήσει φιλόδοξα προγράμματα σε αρκετές χώρες (στην Ελλάδα μόλις πρίν 3-4 χρόνια εφαρμόστηκαν δειλά κάποια πειραματικά προγράμματα-πιλότοι των οποίων η πρόοδος και το μέλλον αγνοείται).

Πρωτοπόρος η Αγγλία, που έφτασε στο σημείο σε κάθε σχολείο να υπάρχει τουλάχιστον ένα BBC και το κατάλληλο εκπαιδευτικό software.

Βέβαια τα πράγματα δεν είναι απλά, γιατί χρειάζεται μακρόπνοος και συνολικός προγραμματισμός, στελέχωση με το απαραίτητο προσωπικό, σεμινάρια σε δασκάλους και καθηγητές κτλ.

Παρόμοιες προσπάθειες έγιναν καl στις Ηνωμένες Πολιτείες, όπου όμως κάποια πρόσφατα πορίσματα έδειξαν ότι η χρήση υπολογιστών στα σχολεία δεν έδωσε τα αναμενόμενα αποτελέσματα, γιατί δεν αξιοποιήθηκαν σε επαρκή βαθμό τόσο από τους διδάσκοντες όσο κι από τους μαθητές.

Το γενικό συμπέρασμα είναι ότι η πρόοδος στον τομέα αυτό γίνεται με πολύ αργά βήματα.

Το όνειρο της πλήρους αντικατάστασης του δασκάλου από τον υπολογιστή, είναι και θα παραμείνει πολύ μακρινό.

Γι αυτό το λόγο, οι σχεδιαστές προγραμμάτων πληροφορικψς για την εκπαίδευση έχουν στραφεί σε πιο ρεαλιστικούς και υλοποιήσιμους στόχους.

Ετσι, ο υπολογιστής αντιμετωπίζεται περισσότερο σαν βοηθητικό εργαλείο που θα χρησιμοποιηθεί για να αυξήσει την παραγωγικότητα και τη μεταδοτικότητα μέσα στη σχολική τάξη.

ΕΔΩ ΕΙΝΑΙ ΒΑΛΚΑΝΙΑ

Οπως είπαμε και στην αρχή, στην Ελλάδα τα πράγματα είναι σε νηπιακή κατάσταση (όπως όλα τα σχετικά με τη σύγχρονη τεχνολογία). Δεν υπάρχει πρόγραμμα σε εθνικό επίπεδο, ούτε συνολική στρατηγική. Δεν έχουν γίνει βασικές επιλογές όπως ο τύπος του υπολογιστή που θα χρησιμοποιηθεί, το λειτουργικό σύστημα που θα υποστηριχθεί, το software που θα "τρέξει", το προσωπικό που θα πλαισιώσει το πρόγραμμα (όχι να διδάσκουν οι θεολόγοι BASIC!) και ένα σωρό άλλα επιμέρους θέματα και λεπτομέρειες. Το ΕΣΥΠ (Εθνικό ΣΥμβούλιο Πληροφορικής) συνεδρίασε 2-3 φορές μέσα σε 5 χρόνια(!) και τώρα δεν υφίσταται καν, αν δεν απατώμαι. Τώρα, πώς περιμένει η πολιτεία να βαδίσουμε πρός το 1992, το 2000 και άλλες "χτυπητές" ημερομηνίες, είναι μια άλλη ιστορία.

Ο ΚΑΘΕΝΑΣ ΜΟΝΟΣ ΤΟΥ

Μα, τέλος πάντων δεν υπάρχει τρόπος να χρησιμοποιήσουμε τους υπολογιστές μας για εκπαιδευτικούς σκοπούς; Θα ρωτήσετε. Φυσικά υπάρχει, άλλα πρέπει μόνοι σας να φροντίσετε για την ανεύρεση του κατάλληλου software.

Ξένα προγράμματα υπάρχουν πολλά, αλλά δεν κυκλοφορούν πολύ στην χώρα μας. Αυτό είναι φυσικό, μια και το θέμα της εκπαίδευσης είναι αναπόσπαστα δεμένο με τη γλώσσα. Αξίζει πάντως να μνημονεύσουμε τη σχετικά πρόσφατη προσπάθεια της Apple με το πρόγραμμα Hypercard που επιτρέπει την εύκολη ανάπτυξη (μεταξύ των άλλων) και εκπαιδευτικών εφαρμογών.



Το δικό μας ενδιαφέρον λοιπόν εντοπίζεται στην ελληνική αγορά. Κι εδώ τα πράγματα δεν είναι πολύ ρόδινα. Ελάχιστες οι καλές προσπάθειες, αλλά ας δούμε μερικές απ' αυτές. Μια σειρά από προγράμματα στον απευθύνονται σε μαθητές του Δημοτικού δημιούργησε η εταιρία INTELEARN. Τα προγράμματα αυτά καλύπτουν αρκέτες περιοχές μάθησης. Αναλυτικότερα έχουμε: ΡΟΛΟΓΑΣ: πρόγραμμα εκμάθησης της ώρας (υπάρχει και στα αγγλικά σαν CUCKOO'S NEST). Τιμή 2600 δρχ. ΚΡΕΜΑΛΑ: Το γνωστό πρόγραμμα ανακάλυψης λέξεων (κι εδώ υπάρχει αγγλική έκδοση με το όνομα HANGMAN). Τιμή 2600 δρχ. SNAKE: εκμάθηση αγγλικών ανωμάλων ρημάτων. Τιμή 2600 δρχ. ΧΑΡΟΥΜΕΝΕΣ ΠΡΑΞΕΙΣ: πρόγραμμα εξάσκησης για τις βασικές αριθμητικές πράξεις. Τιμή 3200 δρχ. Ολα τα προγράμματα υπάρχουν για AMSTRAD 6128 και PC συμβατούς (5.25 + 3.5 ίντσες) και συνοδεύονται με απλά γραφικά και ηχητικά εφέ. Από τη πλευρά της, η PIM EXP-



RESS έχει αναπτύξει μια σειρά προγραμμάτων που απευθύνονται σε μαθητές Γυμνασίου και Λυκείου.

Τα προγράμματα αυτά ακολουθούν πιστά την επίσημη διδακτέα ύλη και χρησιμοποιούν το σύστημα πολλαπλών επιλογών (multiple choice).

Ο χρήστης μπορεί να καθορίσει ορισμένες παραμέτρους όπως το πλήθος των ερωτήσεων, τη σειρά, τα χρονικά περιθώρια απάντησης κλπ.

Η γκάμα των μαθημάτων που καλύπτονται είναι ικανοποιητική και συνεχώς διευθύνεται. Καλύπτονται μαθηματικά, φυσική, χημεία, ιστορία καθώς και ειδικοί κλάδοι της πρώτης και τέταρτης δέσμης. Τα προγράμματα διατίθενται για PC συμβατούς (5.25 + 3.5 ίντσες) στη τιμή των 2400 δρχ. Επίσης υπάρχουν προγράμματα εκμάθησης αγγλικών με πλούσιο λεξιλόγιο και ποικιλία ασκήσεων.

FACE THE ULTIMATE CHALLENGE



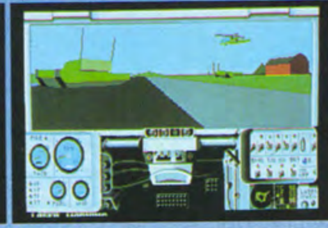


Το M1 Tank Platoon είναι ο απόλυτος εξομοιωτής άρματος μάχης. Κάθε διμοιρία αρμάτων μάχης του αμερικανικού στρατού έχει τέσσερα M1. Κάθε άρμα έχει τετραμελές πλήρωμα. Έτσι έχουμε τέσσερα άρματα μάχης και δεκαέξι άτομα πλήρωμα. Και όλα αυτά τα ελέγχετε εσείς. Τεράστια περιοχή δράσης με φανταστική 3D απεικόνιση του εδάφους σας επιτρέπει να κρύψετε τα άρματά σας πίσω από λόφους και φυσικά εμπόδια, όπως θα έκανε και ένας διοικητής στην πραγματικότητα. Δώστε διαταγές σε ολόκληρη την διμοιρία σας ή σε κάθε άρμα ξεχωριστά. Προπαρασκευάστε την επίθεσή σας με βαρύ πυροβολικό και όλμους ή ακόμα και με εναέρια υποστήριξη από A10 Tankbusters ή AH64 Gunships. Αμυνθείτε από εναέρια επίθεση τοποθετώντας στρατηγικά γύρω σας συστοιχίες αντιαεροπορικών πυραύλων.

Με εκατοντάδες πεδία μάχης και χιλιάδες καταστάσεις υπάρχει μια απέραντη ποικιλία στο παιχνίδι. Διάφορα επίπεδα δυσκολίας σας επιτρέπουν να πάρετε μέρος σε απλές μάχες ή σε ολόκληρο τον πόλεμο, από την αρχή μέχρι το τέλος...









RED STORM RISING

Αυτός ο υψηλής τεχνολογίας εξομοιωτής στρατηγικής και τακτικής είναι βασισμένος στο διεθνές best seller του Tom Clancy. Σε συνεργασία με τους συγγραφείς, η Microprose φέρνει στην οθόνη του υπολογιστή σας όλη τη δράση και την ένταση του βιβλίου. Είστε διοικητής ενός Αμερικάνικου επιθετικού υποβρυχίου, τη στιγμή που οι δύο υπερδυνάμεις συγκρούωνται!

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

DELTA
COMPUTERS



DELTA COMPUTERS, Σπάρτης 75, 12461 Χαϊδάρι, Τηλ.: 5820643

ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS MAIL ORDER



FOOTBALLER OF THE YEAR II
AMS/D 2.600
C64/D 2.600
SP/D 2.600
C64/C 1.900
SP/C 1.900

M1 TANK PLATOON
PC 5.25" 7.500
PC 3.5" 7.500

F15 STRIKE EAGLE II
PC 5.25" 6.500
PC 3.5" 6.500



F19 STEALTH FIGHTER
PC 5.25" 7.500
PC 3.5" 7.500

F15 STRIKE EAGLE
ST 3.500
AMS/D 2.600
SP/C 1.900

PIRATES!
PC 5.25" 3.900
PC 3.5" 3.900
AMIGA 3.900
ST 3.900
AMS/D 3.500
C64/D 3.500

TURRICAN
AMIGA 3.500
ST 3.500



RED STORM RISING

MICROPROSE SOCCER
PC 5.25" 3.900
PC 3.5" 3.900
AMS/D 2.600
C64/D 2.600
AMS/C 1.900
C64/C 1.900
SP/C 1.900

LARRY III
PC 5.25" + 3.5" 8.400

BLOOD MONEY
PC 5.25" 3.900
PC 3.5" 3.900
AMIGA 3.900
ST 3.900
C64/D 2.600
C64/C 1.900



AIRBORNE RANGER
PC 5.25" 3.900
PC 3.5" 3.900
AMIGA 3.500
ST 3.500
AMS/D 2.600
C64/D 2.600

SIM CITY
PC 5.25" 3.500
PC 3.5" 3.500
AMIGA 3.500

PC 5.25" 3.500
PC 3.5" 3.500
AMIGA 3.500
ST 3.500

INDIANA JONES
ADVENTURE
PC 5.25" 3.500
PC 3.5" 3.500
AMIGA 3.500
ST 3.500



THE KRISTAL
PC 5.25" 6.900
PC 3.5" 6.900
AMIGA 6.900

BATTLE OF BRITAIN
PC 5.25" 3.500
PC 3.5" 3.500
AMIGA 3.500

BLACK TIGER
AMIGA 3.500
ST 3.500
AMS/D 2.500

IT CAME FROM THE DESERT
AMIGA 3.700

ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS MAIL ORDER





ANTHEADS
AMIGA 3.500

LARRY II
PC 5.25" 7.400
AMIGA 7.400
ST 7.400

HEROE'S QUEST
PC 5.25" + 3.5" 8.400
AMIGA 7.400

CODENAME ICEMAN
PC 5.25" + 3.5" 8.400

SPACE QUEST III
PC 5.25" + 3.5" 7.400
AMIGA 7.400
ST 7.400

SPACE QUEST II
AMIGA 6.900
ST 6.900

SPACE QUEST I
ST 6.900

POLICE QUEST I
ST 6.900

POLICE QUEST II
PC 5.25" + 3.5" 7.400
ST 6.900

COLONELS BEQUEST
PC 5.25" + 3.5" 8.400

SHADOW OF THE BEAST
AMIGA 6.400
ST 3.900

KING'S QUEST IV
PC 5.25" + 3.5" 8.400

KING'S QUEST TRIPLE
PC 5.25" + 3.5" 7.400
AMIGA 7.400

CONQUEST OF CAMELOT
PC 5.25" + 3.5" 8.400

MANHUNTER N.Y
PC 5.25" + 3.5" 6.900
ST 5.500

SOCCERIAN
PC-AT 5.25" + 3.5" 8.400



IMPOSSAMOLE
AMIGA 3.500
AMS/D 2.600

NEVER MIND
PC 5.25" 3.900
PC 3.5" 3.900
AMIGA 3.500
ST 3.500

KICK OFF 2
AMIGA 3.700
ST 3.700

HATE
AMS/D 2.600



DARK FUSION
AMS/D 2.600

SUPER SCRAMBLE
AMS/D 2.600

STRYX
PC 5.25" 3.900
PC 3.5" 3.900
AMIGA 3.500
ST 3.500

ESCAPE
AMIGA 3.500
AMS/D 2.600

INFESTATION
AMIGA 3.900
ST 3.900

VENDETTA
AMS/D 2.600

CHRONO QUEST II
AMIGA 6.800
ST................................ 6.800



BRUCE LEE LIVES

PC 5.25"..........4500
PC 3.5" 4500

CASTLE MASTER

PC 5.25" 3500
AMS/D 2400

DOUBLE DRAGON II

PC 5.25 3500
AMS/D 2600

SHERMAN M4

PC 5.25" 3500
PC 3.5" 3500
ST 3500



BLOODWYCH

AMS/D 2600

ITALY 1990

AMIGA 3500
ST 3500
AMS/D 2600

CRACK DOWN

AMS/D 2600

SPACE HARRIER II

AMIGA 3500
ST 3500
AMS/D 2600
C64/D 2600
AMS/C 1900
C64/C 1900
SP/C 1900

SEVEN GATES OF JAMBALA

AMIGA 3900
ST 3900

MIDWINTER

PC 5.25" 5200
PC 3.5" 5200
AMIGA 4500
ST 4500



STUNT CAR

PC 5.25" 3500
PC 3.5" 3500
AMIGA 3500
ST 3500
AMS/D 2600
C64/D 2600
C64/C 1900

QUARTZ

AMIGA 3500
ST 3500

STAR TREK V

PC 5.25" 5200





RED STORM RISING

PC 5.25" 5200
PC 3.5" 5200
AMIGA 4500
ST 4500

KLAX

AMIGA 3500
ST 3500
AMS/D 3500

RICK DANGEROUS

PC 5.25" 3500
PC 3.5" 3500
AMIGA 3500
ST 3500
AMS/D 2600
C64/D 2600
AMS/C 1900
C64/C 1900
SP/C 1900

MR HELI

AMS/D.......... 2600
AMS/C 1900
C64/C 1900
SP/C 1900

XENOMORPH

PC 5.25" 5200
PC 3.5" 5200
AMIGA..........4500

DRAKKHEN

PC 5.25"+ 3.5" 3.500
AMIGA 3.500
ST 3.500



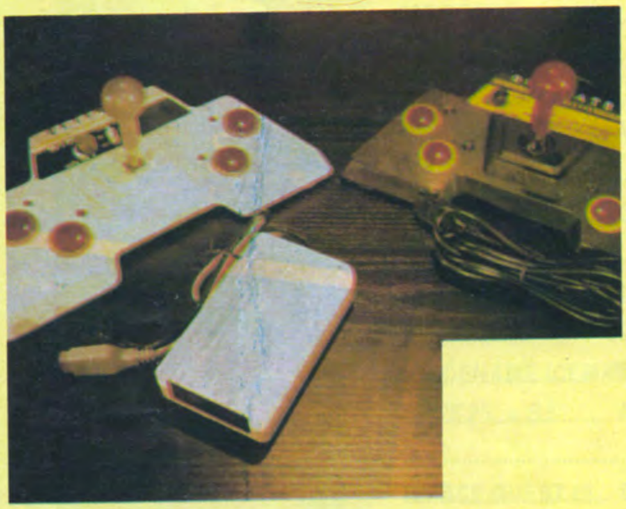
SPEEDKING 2.400



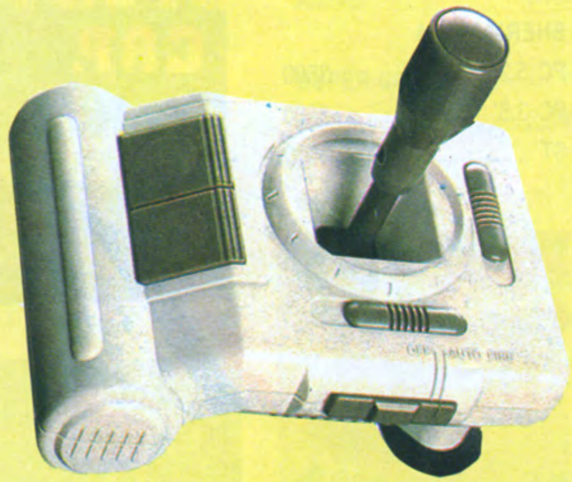
DJOY II 5.300



RACEMAKER 9.300



ULTIMATE 5.600



SPEEDKING IBM 4.300



NAVIGATOR 3.600



JUNIOR 1.500



SHOOTER 2.400

* ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
* ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΑΡΑΓΕΛΙΕΣ ΣΑΣ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΚΑΙ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΗ ΣΕΛΙΔΑ 81